C.R.F.

Comic Release Fanzine

Nº2
DICIEMBRE

EL GAUCHO

LOBEZNO
HULK
6 horas

DRAGONLANCE

NOTICIAS
ENTREVISTAS
CINE
FAN ART
Y MUCHO MÁS

C.R.F

Comic release Fanzine

Nº2 Diciembre 2004

SUMARIO

PORTADA <Khalil_ravana>
EDITORIAL 3
Fray-tuko / Khalil_ravana
NOTICIAS
USA 4
Booster Gold / Mushu
España 7
Furia / Mushu
Crg 11
Sinkim / Mushu
CRÍTICA
Bryan Hitch 18
Deckard_sg & Yipee_Gambit / Jekyll
COMENTARIO
JLA Morrison 20
Jotace_dt / Mushu
Lobezno-Hulk: 6 horas 22
Ultrón XII / Jekyll
El gaucho 23
Franki / Jekyll
Gantz 24
Karnov / Jekyll
SUPERHÉROES INC 25
Melkart / Jekyll
COMENTARIO
Holden Carver 29
Fray-Tuko / Khalil_ravana
Un pantano lleno de "cosas" 30
Cnavalon / Khalil_ravana
RETROACTIVE CONTINUITY (RETCON) 33
El tertuliano enmascarado / Mushu
ROMA TOTAL WAR 34
Vincens / Jekyll
DRAGONLANCE 35
Khalil_ravana
CINE
Hellboy 37
Khalil_ravana
FAN ART 39
Varios / Khalil_ravana
ENTREVISTAS MIEMBROS CRG 42
Spiderman2099 / Mushu

EDITORIAL

¡Saludos, Rajados Lectores! Supongo que tras la larga espera que supuso el primer número, para este segundo habréis estado preparados: ya sabéis, fiambreras con salchichón de kryptonita , sombrillas para protegerse de los molestos rayos cósmicos, una cantimplora con poción mágica… Vamos, lo necesario para sobrevivir haciendo cola todo el mes a las puertas de la Torre del CRF (la típica que está rodeada con nubarrones, relámpagos, dragones custodiándola, ojos ardiendo…).

Con esto de ir evolucionando, nuestros esclavos mutantes han recogido las miles de cartas con propuestas que hemos ido recibiendo a lo largo del mes y las hemos estudiado todas a fondo (menos la tuya, que era un coñazo tremendo, reconócelo) en nuestra sala especial de paredes acolchadas, donde una vez al día nos dan algunos mendrugos de pan y unos peces, con los que (¡qué cosas tiene la vida!) hacemos verdaderos milagros.

Viendo los resultados del primer mes nos hemos animado con el segundo y no veo por qué no hemos de seguir así. La publicidad que se le ha dado al Fanzine ha funcionado de maravilla y vosotros habéis respondido, así que todos rajadamente felices. Pero claro, por fuera, porque por dentro seguimos limando todos los contenidos, ya que sois una peña rajadamente exigente… y nosotros más.

¡Por cierto, que a nadie se le olvide: este mes llegan las Navidades! ¡Oh, fantástico, no quepo en mí de gozo! ¡Os recuerdo que hace algún tiempo yo mismo rajé a ese bastardo tripón que vestía de rojo sangre y que abusaba de los elfos en el Polo Norte! Aunque claro, por estos lares se sigue más de cerca al trío de Oriente, que llegan repartiendo tan tranquilos la mercancía con sus propios camellos. Me gustaría encontrármelos algún día de esos en los que dicen que curran, mientras yo estoy de fiesta por ahí. Os aseguro que iban a flipar con la cantidad de metros de intestino que tienen en el cuerpo, los muy bastardos. Como la rajada gente consume poco durante el año… ¡Viva, a gastarse el salario del mes en el caprichito del familiar de turno! Porque, gente, diréis que se gasta más en los críos, pero hay cada adulto con cada antojito…

En fin, de tanto escribir me ha entrado la sed. Un brindis, nenazas.

La peña del CRF os deseamos unas Rajadas Fiestas, mucho sexo, mucho alcohol y muchos cómics… y no necesariamente en ese orden. Hasta que se nos pase la resaca. ¡Nos leemos en la cuesta de enero!

Siempre Rajando, Fray-Tuko.

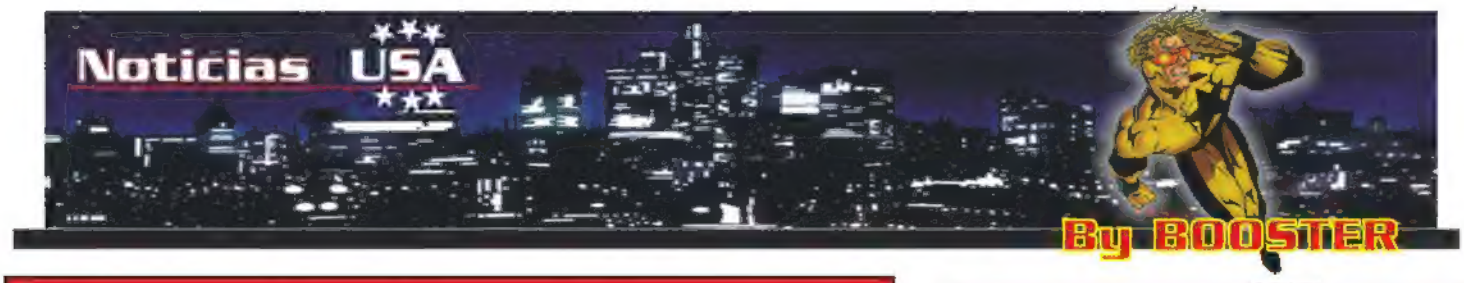
C.R.F.

Dirección
Kiliam / Khalil_ravana

Maquetación
Mushu / Khalil_ravana / Jekyll

Corrección de textos
Fray-Tuko

Colaboradores
Booster Gold
UltronXII
Jotace_dt
Franki
Karnov
Deckard_sg
Yipee_gambit
Spiderman2099
sinkim
Furia
Cnavalon
Melkart
Vincens



MARVEL

Marvel Comics anuncio que Paul Jenkins, terminara su temporada en Spectacular Spider-Man (por fin). El último número de Jenkin sale a la venta en Marzo, después un corto fill-in por Samm Barnes y Scot Eaton completará la historia "Sins Remembered".

Marvel editor-in-chief Joe Quesada dijo, "Spectacular Spidey fue creado por Paul y Humberto para que le dieran una nueva onda a las historias de Spider-Man. Sin ellos no tiene sentido así que decidimos cerrar la serie en el numero 27"

Marvel's Wizard World Texas

Un nuevo título Ultimate, Ultimate Iron Man, se lanzara en el 2005. Estara ilustrado por Andy Kubert. Odabia no se confirmo escritor, pero se lo menciono a Orson Scott Card.

*** El Artista Michael Lark firmo exclusividad para Marvel.**

*** Michael Perkins dibujara un nuevo titulo, Salem's Seven, con nuevos personajes. "Es como si la brujeria se encontrara con el club de Merienda".**

*** Los numeros que faltan de Joe Quesada's Daredevil: Father saldran en algun momento del 2005.**

*** Live Wires es una miniserie de 4 nmeros por Adam Warren y Rick Mays. "Es a punk techno-fest"**

*** The Young Avengers debutara en febrero y es parte del nuevo empujón que dará Marvel a sus nuevos personajes.* Una nueva miniserie de Daredevil, Daredevil: Redemption, empieza en febrero. Esta escrito por David Hine, con arte de Michael Gaydos**

*** Frank Tieri el escritor de Weapon X esta trabajando en un proyecto de Hércules.**

*** Una nueva serie de Nick Fury esta planeada para el 2005.**

*** El actual arco argumental de Galactus será el último trabajo de Mark Waid y Mike Wieringo en Fantastic Four, pero ya están trabajando en otro proyecto para marvel.**

*** El nuevo equipo creativo de Fantastic Four será anunciado pronto.**

*** Casey confirmo para 8 números de la nueva serie de Earth's Mightiest Heroes**

*** Casey va a hacer algo similar en Fantastic Four: First Family, que se lanzara en Junio junto con la película.**

*** Cuanto tiempo estará Warren Ellis en Iron Man? "Se hablo de 12, pero están confirmados 6" también se anuncio que debido a el estilo de Adi Granov Iron Man saldrá cada 6 semanas.**

*** Brian Michael Bendis y Alex Maleev regresan a Daredevil el próximo año.**

*** Shanna The She-Devil, por Frank Cho, se lanzara en Febrero.**

*** El artista de X-Men Salvador Larroca esta trabajando en un proyecto de Spider-Man para el próximo año.**

*** Runaways regresan en febrero, el mismo mes en el que empezaron la primera serie.**

Wizard World Texas

DC COMICS 'WILDSTORM/ VERTIGO

*** Legend es una miniserie de 4 números, escrita por Howard Chaykin e ilustrada por Russ Heath, inspirada en la novela clásica de Philip Wylie Gladiator. La miniserie cuenta la historia de Hugo Danner, un hombre bendecido con superpoderes pero maldito con demasiados sentimientos.**

*** El segundo arco argumental de Razor's Edge empieza en marzo con una historia de 5 partes escrita por Ed Brubaker y Jason Pearson y tiene como protagonista a los Black Ops.**

*** Warren Ellis' Desolation Jones empieza el año próximo. Dibujado por J.H. Williams III, la serie es sobre una agente secreto Británico que esta oficialmente muerto. Jones se reinvento como investigador privado en el bajo mundo de Los Ángeles.**

*** Astro City: The Dark Ages, saldrá el próximo año en una historia de 4 partes.**

*** Loveless, es una serie sobre un típico Western por Brian Azzarello y Marcelo Frusin, saldrá en el 2005.**

*** La miniserie de 9 números de la adaptación de Neil Gaiman's Neverwhere, por Mike Carey y Glenn Fabry, empieza en la primavera.**

* También se anuncio que no hay proyectos Moon Knight el año que viene.

* Thor regresa el próximo verano, no se anuncio equipo creativo todavía.

* Captain America y The Falcon terminan sus aventuras.

* Se anuncio que el año que viene va a haber otro spin-off de Supreme Power.

* She-Hulk termina en el 12, para regresar con el mismo equipo creativo pero con mas publicidad.

* Zeb Wells' New Warriors esta anunciada para finales del 2005.

OTRAS EDITORIALES

Clive Barker's The Thief of Always será publicado por IDW Publishing una historia de tres partes de 48 paginas que saldrá bimensual desde enero.

Perennial, un imprint de HarperCollins Publishers, anuncio el lanzamiento de la nueva serie de los Simpons, The Simpsons Library of Wisdom, que será introducida en noviembre con dos volúmenes inaugurales, The Bart Book y The Homer Book. Con la publicación de estos números, Perennial tendrá más de 5 millones de publicaciones de Los Simpsons.

Image Comics' The Gray Area #3, de John Romita Jr. y el co-escritor Glen Brunswick, concluye la saga del hombre entre el cielo y el infierno. El numero estará en las tiendas el 10 de noviembre el numero traerá un pin-up gallery con artistas como Terry Austin, John Cassaday, Colleen Doran, Butch Guice, Erik Larsen, Jimmy Palmiotti, John Romita, Sr., Marc Silvestri y Jim Valentino.

Top Cow Productions lanzó Witchblade #80 diciendo que el titulo tiene "una excitante revitalización" con un nuevo equipo creativo Ron Marz y Mike Choi.
El nuevo equipo empieza con un arco argumental de 6 partes llamado "Witch Hunt" a través de los números Witchblade #80-#85.

Dreamwave Productions anuncio que en Enero se lanzara

Transformers: Beast Wars, una miniserie de 6 partes basada en la línea de juguetes de Hasbro y exitoso programa de TV.
La serie esta situada años después que la original Generation One , siguiendo las aventuras de Optimus Primal y sus Maximals (descendientes de los Autobots) versus Megatron y sus Predacons (descendientes de los Decepticons).
James McDonough y Adam Patyk escribirán, y Don Figueroa proporcionara los lápices.

Wizard World Texas

DC COMICS 'WILDSTORM/ VERTIGO

* Legend es una miniserie de 4 números, escrita por Howard Chaykin e ilustrada por Russ Heath, inspirada en la novela clásica de Philip Wylie Gladiator. La miniserie cuenta la historia de Hugo Danner, un hombre bendecido con superpoderes pero maldito con demasiados sentimientos.

* El segundo arco argumental de Razor's Edge empieza en marzo con una historia de 5 partes escrita por Ed Brubaker y Jason Pearson y tiene como protagonista a los Black Ops.

* Warren Ellis' Desolation Jones empieza el año próximo. Dibujado por J.H. Williams III, la serie es sobre una agente secreto Británico que esta oficialmente muerto. Jones se reinvento como investigador privado en el bajo mundo de Los Ángeles.

* Astro City: The Dark Ages, saldrá el próximo año en una historia de 4 partes.

* Loveless, es una serie sobre un típico Western por Brian Azzarello y Marcelo Frusin, saldrá en el 2005.

* La miniserie de 9 números de la adaptación de Neil Gaiman's Neverwhere, por Mike Carey y Glenn Fabry, empieza en la primavera.

GREEN ARROW Y GREEN LANTERN AGOTADO

Dos días después de que Green Arrow #43 llegue a las tiendas el 13 de octubre, el numero se agoto. La historia escrita por Judd Winick y arte de Phil Hester y Andy Parks con tapa de Marcos Martín, revela que la aspirante a Green Arrow Mia Dearden es HIV positivo. Green Arrow #44 llega a las tiendas el 10 de noviembre.

Con el primer número de la mini serie Green Lantern: Rebirth agotado días después de que llego a las tiendas DC Comics mando el número de vuelta a imprenta. Green Lantern: Rebirth #1 Second Printing llega a las tiendas 17 de noviembre con una nueva tapa de Van Sciver.

BATMAN EUROPA

DC Comics anunció Batman: Europa, una mini serie completamente pintada por Jim Lee y dibujantes europeos. Lee, regresó de un año de vivir con su familia en Italia y se vio inmerso en la comunidad de comic europeo por lo cual programó una serie de colaboraciones con distintos autores. Batman: Europa esta coescrito por Brian Azzarello y Matteo Casali. Cada numero va a ser dibujado por un artista diferente, mostrando los distintos estilos de Batman y su inesperado aliado The Joker la historia se desarrolla a través de Paris, Berlín, Prague, y finalmente Rome. El numero inicial esta ilustrado por Lee, después, Giuseppe Camuncoli, Gabriele Dell'Otto esta a cargo del cuarto numero. El número tres el artista se lo anunciará pronto. Batman: Europa será coeditado por Scott Dunbier, WildStorm Executive Editor, y Mark Chiarello, DC's Editorial Art Director. Esta anunciado por DC para el tercer cuarto del 2005.

SEVEN SOLDIERS

Grant Morrison se embarca en la mega aventura en el DCU esta empieza en febrero SEVEN SOLDIERS #0, con dibujos de J.H. Williams III!

Consta de 7 miniserie de 4 números cada uno y dos libros para empezar y uno para cerrar. Algunos protagonista de las miniseries serán Zatanna, Mr. Miracle, The Guardian y otros, este sorprendente proyecto esta emfocado en 7 personas con atipicos poderes que son la llave para la supervivencia de la humanidad.

Joe Bennett, artista de The Crew, Amazing Spider-Man, Captain America and The Falcon, Elektra y otras series, a firmado por dos años en exclusividad para DC Comics.
Trabajará con el Editor Stephen Wacker, y los escritores Jimmy Palmiotti y Justin Gray en Hawkman. Bennett comienza en Hawkman #35.

Wizard World Texas

DC COMICS

*** En Septiembre de 2005 saldrá a la venta Idenity Crisis Hardcover y un Softcover para el verano de 2006.**

*** Judd Winick y Ian Churchill harán equipo en una miniserie de tres números de Superman/Captain Marvel contra Eclipso. Winick y Josh Middleton están trabajando en otra miniserie de Superman y Captain Marcel pero esta tratara sobre su primer encuentro.**

*** Algunos de los artistas que estarán en la nueva serie Solo incluyen Richard Corben, Howard Chaykin, Mike Allred, Darwyn Cooke y Paul Pope.**

*** El nuevo arco argumental de la nueva serie JLA Classifield comienza en febrero y se llamara *"The I Can't Believe It's Not The Justice League"* con J.M. DeMatteis, Keith Giffen, Kevin Maguire y Joe Rubenstein.**

*** Hard Time de la línea DC Focus termina con el número 12, hay planes para que vuelva en la primavera.**

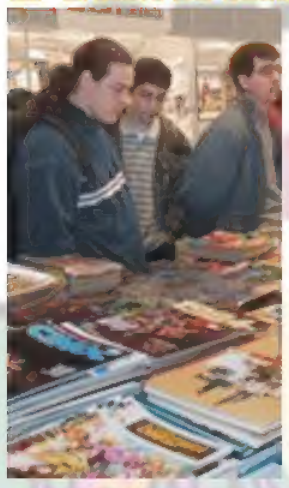
*** Adventures of Superman #636, por Greg Rucka y como artista invitado Rags Morales, será crossover de Identity Crisis con apariciones de Batman y Wonder Woman.**

*** Outsiders #21 también crossover con Identity Crisis tendrá una confrontación entre Nightwing y Batman que cambiara el futuro del team. El numero será escrito Judd Winick y artista invitado Carlos D'Anda.**

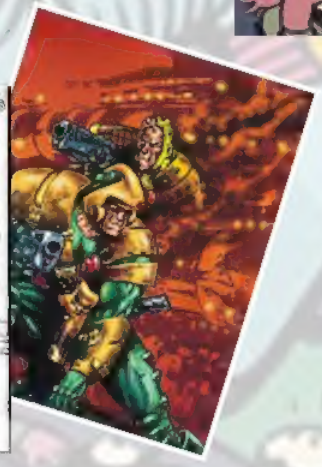
*** Alex Ross Justice, debutará el año que viene, será bimensual.**

*** DiDio dijo que no es fanático de los crossovers con otras editoriales y por ahora no hay nada plancado.**

III SALON DE COMIC DE GETXO



Del 10 al 12 de diciembre se celebrará la tercera edición del Salón del Cómic de Getxo,que este año contará con destacadas firmas internacionales. Como es habitual,este evento tendrá lugar en una gran carpa de 2.500m2 instalada en la plaza de la estación de Las Arenas. El recinto dispondrá de una zona comercial con más de 50 stands,un área de exposiciones,una zona de talleres y un salón de actos.El salón permanecerá abierto en horario de 11:00 a 14:30 h. y de 17:00 a 21:00 h. y el precio de la entrada mas revista será de 1 euro. Además de poder conocer y adquirir las últimas novedades y material atrasado,el público visitante, ya se trate de coleccionistas,lectores empedernidos o simples aficionados,podrá disfrutar de una extensa programación de actividades paralelas. Exposiciones,presentaciones de novedades editoriales,conferencias,mesas redondas,firmas de autores, talleres(cómic,efectos especiales,maquillaje,etc.),partidas de rol y proyecciones (cortometrajes, dibujos animados,animación japonesa,etc.). Uno de los puntos fuertes de la tercera edición del salón vendrá de manos de afamados autores internacionales, que participarán en diferentes actividades y,cómo no,estarán presentes en los turnos de firmas para satisfacer a los aficionados. Entre



otros,el salón contará este año con la participación de Peter Gross,un destacado autor Usa que ha trabajado para la prestigiosa línea Vertigo de DC.

Cómics.Sandman,Predicador,Lucifer,Los libros de magia son algunos de los títulos más destacados de este artista,que cuenta en su haber con importantes galardones. Otra de las firmas más destacadas será Carlos Ezquerra,un veterano dibujante que compagina el mundo del cómic con la ilustración.El creador de personajes tan populares como Juez Dredd ha prestado sus lápices a conocidos títulos norteamericanos(Bloody Mary, Lobo, Hitman, La brigada de fusileros...)y británicos(Al's Baby,The Stainless Steel Rat,The Third World War,The Bad Man)que, tras casi 35 años de trayectoria profesional,le han llevado a convertirse en un respetado autor internacional.

previstas,el Salón dedicará una de sus muestras a la obra de MAX,autor del cartel de este año para el evento y uno de los dibujantes de cómic más activos de nuestro mercado. Además,el público podrá disfrutar de una exposición dedicada a la saga Star Wars,con material relacionado con la popular creación de Geroge Lucas (merchandising ,vestuario, cartelería,figuras), así como de una muestra genérica sobre Manga,titulada "30 años de cómic japonés en España",que completarán un variado programa cuya intención es constituirse en una cita obligada para todos los públicos alrededor del mundo de la viñeta

Junto con ellos también estará el británico Bryan Talbot,un autor que revolucionó el cómic en su Inglaterra natal con Las aventuras de Luther Arkwright y que cuenta con una extensa carrera en la que destacan títulos como Sandman o Hellblazer.En los últimos años ha realizado trabajos tan destacados como La historia de una rata mala,galardonado con el prestigioso Premio Eisner,entre otros El corazón del imperio es otra de sus creaciones más relevantes y en la actualidad,continúa colaborando con varias editoriales mientras concluye su última novela gráfica,Alice in Sunduerland. Exposiciones Entre las exposiciones

Bueno, pues este mes no hay tantas novedades,ademas los de planeta han incluido las novedades del *EXPOCOMIC-2004* como novedades

de Diciembre. Yo metere las que se incluyeron en nuestro primer numero de forma somera o escueta. Vamos alla,ah! se me olvidaba, este mes Planeta se despide por el momento de los comics Marvel,pero nosotros no :),para enero sera Panini la que se unira a las viñetas.

MARVEL

-CAPITÁN AMÉRICA: ROJO, BLANCO Y AZUL de VARIOS AUTORES. 112 PÁGS. PVP: 10e
El capitoste tiene muchas historias a sus espaldas(60 años),malas y buenas. Ahora un grupo de autores de todo tipo y de primera talla,dan su visión del personaje. Toda esta gente se junto para hacerlo:

Guionistas:P.Dini,T.Salmons,B.Jones,Macan, Pope&Bertozzi,Kuper,Jensen,Collins,Leppene tier,Waid,Bollers,Storrie,Ciencin,Dorkin,J.Jen sen,Stan Lee,Roger Stern & Frank Miller y John Ney Reiber.

Dibujantes: A.Ross,T.Salmons,Richard Piers-Rayner,B.Timm,P.Pope,Kuper,Quitely,V.Mavli an,P.Berthet, M.Huddleston & Sienkiewicz,D.Haspiel,D.Lloyd,P.Ferry,E.Dor kin,Deodato,Jack Kirby & Chic Stone, Jim Steranko &Joe Sinnott, Frank Miller &Joe Rubenstein, y John Cassaday

-THOR: VIKINGOS, (THOR:VIKINGS Nºs 1AL4 USA), 128 PÁGS. PVP: 9e
Guión: GARTH ENNIS Dibujo: GLENN FABRY
Garth Ennis continúa su colaboración con Marvel con éste Thor: Vikingos, una obra sin concesiones,
violenta y tremendamente divertida,acorde con el estilo personal de Ennis y con el espíritu Marvel.
Una fábula histórica que enfrenta al monarca de Asgard con unos auténticos guerreros nórdicos.

-COLECCIONABLE PUNISHER Nº 32(DE 32)P.O.V.Nº4 USA y VOL.I Nºs 49 Y 50USA 80 PÁGS. PVP: 3e
Guión:B.WRIGHTSON,C.DIXON, M.BARON,M,McLAURIN Dibujo: J.STARLIN, R.WAGNER, H. HAYNES ,R.DELGADO
Aquí acaba este coleccionable, de un personaje atipico de la Marvel y que ha mantenido un buen nivel

-MAX: PUNISHER: EL FIN ,PUNISHER:THE END USA. 48 PÁGS. PVP: 3,50e
Guión: GARTH ENNIS Dibujo: RICHARD CORBEN
Una historia apocaliptica y mordaz del genio Ennis,ademas otro genio se le une a la tarea,Corben, que aunque no es su mejor dibujo,es muy apropiado para el ambiente.Sencillo y directo.Un buen comic en el que aparece un Castigante muy maduro en todos los sentidos...

-TROUBLE ,TROUBLE Nºs 1 AL 5 USA. 128 PÁGS. PVP: 10e
Guión: MARK MILLAR Dibujo: TERRY DODSON
Una historia enmarcada en la continuidad Ultimate que revela los verdaderos orígenes de Peter
Parker,centrándose en uno de los secundarios más antiguos de MARVEL,la Tía May.Los seguidores del
trepamuros querran conocer este origen.

WORLD COMICS Y PLANETACOMICS

-SMAX THE BARBARIAN ,SMAX THE BARBARIAN Nºs 1 AL 5 USA 128 PÁGS. PVP: 8,95e

Guión: ALAN MOORE Dibujo: ZANDER CANNON
Con Top Ten,Alan Moore y Zander Cannon crearon un híbrido perfecto del género de superhéroes y la
serie negra futurista.Ahora recuperan dos de aquellos personajes en un tomo que presenta al fornido
y gruñón Smax pidiendo a su compañera,Juguetera,que le acompañe a su dimensión natal a un funeral.

-MAGDALENA: DIOSES ANTIGUOS ,THE MAGDALENA VOL. II TPB USA 96 PÁGS. PVP: 7,50e

Guión: BRIAN HOLGUIN Dibujo: ERIC BASALDUA, BETH SOTELO
Nueva historia de Magdalena,la agente oculta del Vaticano.Basada en el mito de María Magdalena, la mujer que amó a Jesucristo,la trama sugiere que el arma secreta del Vaticano puede ser una mujer.
Una obra que no decepcionará a los lectores de la primera serie.

-THE AUTHORITYvsLOBO ESPECIAL NAVIDAD ,THE AUTHORITY vs LOBO: JINGLE HELL USA 48 PÁGS. PVP: 2,95e

Guión: KEITH GIFFEN Dibujo: SIMON BISLEY
Los autores más gamberros(Giffen,Grant y Bisley) reúnen en este cómic al supergrupo más políticamente incorrecto con el mayor bastardo que ha pisado jamás una página impresa.

-B.GRANDES DEL CÓMIC: CLÁSICOS CIENCIA-FICCIÓN DE EC Nº01de10. WEIRD SCIENCE Nº5,6y12al15 USA
Guión y Dibujo: VARIOS AUTORES 176 PÁGS. B/N PVP: 4,75e

Continua la edición de títulos emblemáticos de la mítica editorial EC Comics. Tras los títulos de terror, los de suspense y los bélicos, ahora los clásicos de ciencia-ficción. Incluyen todos los títulos del género: Weird Sience,Weird Fantasy, Weird Science-Fantasy y Incredible Siencie Fiction.

MANGA

-HUMAN ERROR PROCESSOR de MASAMUNE SHIROW B/N.Incluye CD.192 PÁGS. 13,95e
Estas 4 historias,iban a ser originalmente,una continuación de Ghost in the Shell,justo después de que la sección 9 derrotara al maestro de marionetas.GITS se centra mucho en Motoko,aqui Shirow se desquita, desarrollando a los otros miembros del grupo con diversas historias que profundizan un poco más en el día a día de la sección.

DC/Vertigo

-LA BRIGADA DE LA LUZ Peter Tomasi y Peter Snejbjerg.Prestigio 200pág. Color PVP: 20 euros

Historia ambientada en la Segunda Guerra Mundial.En medio de uno de los conflictos bélicos más importantes del siglo XX,un puñado de soldados americanos se van a ver involucrados en una batalla entre las huestes celestiales,que les llevará a la búsqueda de las grandes reliquias de la religión cristiana.Mezcla realismo,violencia y humor con gran maestría. -

SUPERMAN:LEGADO 3,de Mark Waid y L.Francis Yu. Prestigio. 96pág. Color. PVP:10,50 euros

Podras volver a ver recreado su origen en el planeta Krypton,su llegada a la Tierra y como Clark Kent se va transformando en Superman,así como sus primeros pasos en el conocimiento de los que serán sus amigos,Jimmy Olsen,Lois Lane,Perry White,etc.Obra de gran calidad. En este ultimo numero un ejército de naves kryptonianas atacan la Tierra. Superman está indefenso contra ellas, Lex Luthor es la única esperanza de la humanidad,se despide a lo grande.

-TRANSMETROPOLITAN:EL CANTO DEL CISNE ,de W.Ellis y D.Robertson. 208pág. Color. PVP: 20 euros

Pues que decir de esta serie que acaba,que es una P.O.M.,que Warren Ellis tiene mucho arte en esa materia gris que ocupa su cerebro.El protagonista de esta historia,es un periodista/novelista de un futuro que en muchas cosas se parece a como es hoy en dia el planeta,pero exagerado,aunque ojo, este periodista es autentico(osea no se casa con nadie),una obra critica,acida,cruda y genial que deberian leerse todos los periodistas actuales. Ah1Se me olvidaba,este volumen recopila los 9 últimos cómics de TRANSMETROPOLITAN.

Este mes inician nueva cole,*CLASICOS DC*,cada dos meses,presentará las aventuras clásicas de los personajes de DC, con grandes nombres como Bob Kane,Brian Bolland,Neal Adams,Jack Kirby...y mas.

-LOS ARCHIVOSDE BATMAN 1 Bob Kane(Clásicos DC nº1) Cartoné 304pág. BN PVP: 35 euros

-CRISIS EN TIERRAS INFINITAS Wolfman y Pérez(Clásicos DC nº2) Cartoné 368pág. Color PVP:35 euros También hacen varias reediciones,destacare la de Kingdom Come, por cierto,solo para pudientes;)

-COFRE KINGDOM COME Mark Waid y Alex Ross Los 4 números. Cartoné PVP:48 euros COMIC USA

-HONOR ENTRE PUNKS, de Guy Davis y Gary Reed. 368 pág. BN. PVP: 27 euros Los autores rinden homenaje a Sherlock Holmes y a sus irregulares de Baker Street en este integral que recoge las miniseries HONOUR AMONG PUNKS y CHILDREN OF THE NIGHT.Ambientados en el verdadero ambiente punk de los años ochenta,la historia sigue las investigaciones de Lady Gothic en la noche londinense... una noche cargada de crimen,misterio y buena música.

-VAMPIRELLA:NOWHERE SVILLE, de M.Millar y Mike Mayhew. 72 pág. Color. PVP: 9e

Una de las heroinas del comic de todos los tiempos vuelve de la mano de Mark Millar.Ataviada con botas altas y una finisima tela de color rojo,en una ciudad infestada de vampiros,donde cualquier paso en la calle puede ser el último... o el primero de una nueva vida en la noche.

EUROPEO

-LOS ESCORPIONES DEL DESIERTO TOMO 1,de Hugo Pratt. Cartoné. 128pág. Color. PVP: 27 euros

La primera entrega de una de las series que Pratt realizó al margen de su personaje Corto Maltés. Un grupo de militares británicos descubren la pasión por un desierto atrayente...un desierto que, tras dunas y dunas de esteril tierra,esconde traiciones,peligros y grandes honores.En forma del diario de guerra del lugarteniente Konsky Polish.Un comic maravilloso y muy recomendable.

-KAARIB 1:LA ÚLTIMA OLA ,de Calvo y Krassinsky. Cartoné. 48pág. Color. PVP: 12 euros

Es la historia de un corsario,que está dispuesto a convertirse en una leyenda de los siete mares. Con un estilo fresco que bebe de fuentes como el cómic japonés o autores recientes como Enrico Marini o la escuela de dibujantes de la compañía Disney.Estreno de esta serie semestral.

-EL TAPÍZ DE SEDA, de Patrick Atangan. Cartoné. 48pág. Color. PVP: 13 euros

Los cuentos populares son la columna vertebral de la sociedad.A través de ellos,las antiguas generaciones enseñan a las nuevas lecciones de amor,valor y madurez.Pero lo que una vez fue una fuerte tradición en la cultura asiática,está desapareciendo rápidamente.Se adaptan tres cuentos chinos alrededor de la lucha del artista.Una anciana,un joven y un espíritu salvaje están unidos por su pasión creativa para cambiar el mundo.

-TANGO de Hugo Pratt Cartoné 136 pág. Color PVP: 29 euros

Corto Maltés,el gran héroe romántico creado por Hugo Pratt,viaja en esta ocasión a Argentina,un mundo de pasiones,amor y dolor en el que su vida se convertirá en un tango,una historia en la que su propia vida puede peligrar por el amor de una mujer.

MANGA

-AGHARTA 1,de Takahal Matsumoto.Bimestral(1 de 7). 232 págs. b/n. (8 págs.color) PVP:8 euros

Juju Mayor vive en un mundo desolado.El encuentro con la enigmática Rael cambia su vida y decide seguirla.Su viaje le lleva al hogar de Rael,una isla a la que nadie se atreve a ir.Rael esconde un pasado tenebroso relacionado con experimentos con humanos. Su extra-ordinaria fuerza y el continuado silencio atraen a un Juju que había perdido toda ilusión por la vida.Los conflictos entre clanes rivales y la escasez de agua crean un ambiente postapocalíptico al más puro estilo Mad Max.

-TOKYO MEW MEW 1, de Mia Ikumi y Reiko Yoshida.Bimestral(1 de 7) 176 págs. b/n. PVP:8 euros

Ichigo es una estudiante normal,algo alocada,que no destaca en los estudios...Su vida da un giro de 360 grados,tras la visita a un experimento científico,recibe el ADN de un gato de Iriomote,una especie en extinción.Ichigo se convierte en la justiciera Mew Mew,una chica gato de armas tomar.

-GEMELAS MILAGROSAS 1 ,de Nami Akimoto.Bimestral (1 de 9). 192 págs. b/n. PVP: 8 euros

Tomomi y Mikage guardan celosamente un secreto:tienen poderes mentales.En un instante se teletrans- portan de un lugar a otro sin importar la distancia;también se comunican mediante el pensamiento. Han ocultado estas facultades desde pequeñas,pero...¿cómo ocultarlas a los chicos que les gustan?

-ULTRA CUTE 1,de Nami Akimoto.Bimestral (1 de 9). 184 págs. b/n. PVP: 8 euros

Ami y Noa son rivales desde que tienen uso de razón.Ahora su objetivo es encontrar novio,y compiten para ver cuál de las dos lo consigue primero.Aunque se desviven por tener un aspecto impecable, encontrar chico no es tan fácil.Pero en un karaoke conocen a los chicos con los que siempre han soñado:Tamon y Tomohiro.Aunque no entra en el plan de ellos ser cazados precisamente.

Nueva linea de Recerca Editorial La editorial Recerca abre nueva línea de tebeos, dedicada esta vez a la ciencia-ficción y que se nutrirá de títulos de todo el mundo. Los dos álbumes iniciales de la colección serán:

-LOS REBELDES DE EDALETH. TOMO 1:CÁNTICOS,de Nicholas Tackian,Stéphane Miquel y Alain Brion.

Prestigio.48 páginas color.Linea Cl-Fl. 5,50e

En la galaxia de Irth,el comandante Braso,dictador sanguinario,se prepara para proclamar una nueva

cruzada para aplastar definitivamente cualquier signo de rebelión.Sólo los Rebeldes de Edaleth se atreven a alzar la voz contra el tirano. Se corresponde al primer volumen,publicado por Soleil.

-TRAVIS.TOMO 1:OPERACIÓN MINOTAURO ,de Fred Duval,Christophe Quet,Pierre Schelle,Stéphane Rosa.

Prestigio.144 páginas color,Línea Cl-Fl. 12,95e

Tierra,año 2050.Travis es un piloto que alquila sus servicios sin hacer preguntas.Su vida rutinaria

cambiará de pronto cuando es contratado por Vlad Nyrki,un terrorista dependiente de nanotecnologia.

El viaje a la estación espacial orbital Huracán no va a ser tan tranquilo como esperaba. Publicado originalmente por Delcourt,se recopilan los primeros tres álbumes en un solo tomo.

Ademas publican por fin el album de Mike Allred"RedRocket7",anunciado previamente para Noviembre.

-RED ROCKET 7 de Mike Allred ,208 páginas.

Tomo edición de lujo,color.Tapa dura. PVP:29,95e

(en Usa,costo 70$ y traia menos cosas).Incluirá un CD con 17 temas del grupo de M.Allred, "The Gear", un prólogo del director Robert Rodriguez y un portafolios de 16 páginas de Mike Allred.

Comic sobre la musica desde los cincuenta a los noventa,desde Elvis hasta la época post-grunge,

pasando por esos mitos de los 60,70 y 80 que tan bien conocemos.Hay dos tramas,la musica y la

ciencia-ficcion.Es sólo rock'n roll y comic,pero nos gusta.(Finalmente se vendera en Diciembre)

Y anuncian ya los cómics de Star Trek dentro de esta colección.(Fred Duval y Christophe Quet

acudirán como invitados a Getxo,y Alain Brion acudirá como invitado a Expocomic,cortesía de

Glénat

-ZORA Y LOS HIBERNAUTAS, de Fernando Fernández 104 págs. Color. Precio por determinar

Se reedita este clásico de los 80 escrito y dibujado por Fernando Fernández. Una fantasía futurista que medita sobre el porvenir del género humano con el espectacular colorido de marcó el estilo del autor y de toda una época.

-DE VUELTA A CASA, de Bernet y Abuli 64 págs. B/N PVP: 12 Euros Este álbum recopila las historias cortas que narran la huida de un grupo de presos, de un planeta que funciona como prisión, y se encuentra a años luz de la Tierra. Pero la vuelta al hogar no será lo que esperaban, ni mucho menos, y cada uno encontrará el destino que busca...

-BARCELONA AL ALBA, de Juan Antonio de Blas y Alfonso Font 48 págs. Color. PVP: 12 Euros Cuatro cadáveres aparecidos en el puerto no suponían un hecho especialmente destacable en una época convulsa entre anarquistas y pistoleros de la patronal. Pero en esta ocasión el periodista Pere Marsé (antiguo compañero de armas de Pancho Villa) estirará del hilo de lo que parecería un altercado más, para encontrarse con una intrincada trama criminal y política en la que participan personajes de la talla de Buenaventura Durruti, Antonio Escobar o Lluís Companys. Así son el escenario y las gentes de este cómic: en Barcelona, en una calurosa noche del verano de 1923... -MENDIGO, de Carlos Jorge y Jorge González 48 págs. Color. PVP: 12 Euros Damos la bienvenida a dos autores aún desconocidos en nuestro país con esta historia desgarradora protagonizada por Julius, un vagabundo que esconde bajo su harapienta fachada una triste historia por resolver. La obra destaca por su espectacular estilo de dibujo pictórico, en el que destaca el color por encima de la línea.

-ARI,LA SALVADORA DEL UNIVERSO 1: DE NIÑA A MUJER, de Migoya y Man 48 págs. Color. PVP: 12 Euros Uno de los dúos de la historieta española actual nos presenta un tebeo de los que les gusta hacer: una historia ambientada en el futuro en la que no faltan tios cachas, jovencitas semidesnudas, armas enormes, asesinos letales, y mucha acción para que sea imposible aburrirse. La protagonista es Ari, una joven asesina cuyos poderes de mutación están aún latentes, que tomará partido en una guerra corporativa entre dos macroempresas fabricantes de cola.

RETAPADOS

Un archivo para unirlos a todos...

Como todas las semanas, el CRG se encarga de repartir colecciones completas, por medio de los RETAPADOS ¿Y eso con qué se come? Un retapado, sencillamente es un paquete de e-comics, nada más ni nada menos Su función, no es otra que la de aligerar la descarga. Pero, ¡¡¿Cómo aligerarla, si me tengo que bajar 1 archivo de 1.3 GB?!! Es que por medio del emule, cuanto mas grande es el archivo, mas prioridad de descarga tiene, además de que así se comparten mas colecciones, porque sólo compartes el retapado Por lo pronto estos son los retapados de noviembre…

01/11/04 Al 07/11/04
-Batman & The Outsiders (27 números)
-Noble Causes (9 números)
-Hulka: Novela Gráfica (3 números)

08/11/04 Al 14/11/04

22/11/04 Al 28/11/04

29/11/04 Al 05/12/04

15/11/04 Al 21/11/04
-Infierno (21 números)
-Marvel Knights (15 números)
-Un mundo sin
Superman (3 números)

RECOMENDADO DEL MES

Este mes recomendamos a nuestros lectores la magnifica aportación que Alan Moore hizo a la serie *"La Cosa del Pantano"*, dirigiéndola desde el número 20 hasta el 64, ambos inclusive. Y recientemente completada en el CRG.

Gracias a Moore, ***la Cosa del Pantano*** es presentado como un ser inteligente, emocional y sensitivo, atrapado en el cuerpo de un monstruo. Un ser más vegetal que humano, de noble voluntad y marginado para siempre en la sociedad.

Moore consiguió dotar al personaje de un trasfondo, unos sentimientos y una humanidad muy necesarios para un héroe que no destaca por su carisma y que puede resultar extraño para el lector. Sobretodo, teniendo en cuenta que nuestro héroe no vuela, no tiene coches lujosos, ni va contando chistes mientras pelea.

La Cosa del pantano es uno de los grandes personajes de la editorial DC, no hay que olvidar que ha coincidido en sus aventuras con casi todos los héroes de DC, desde *John Constantine* o *Adam Strange*, hasta los mismísimos *Batman* o *Superman*

Los guiones de Moore lograron elevar la calidad de los tebeos muy por encima de la media, haciendo, de alguno de ellos, auténticas joyas para el lector. Produciendo algunas de las mejores historias de horror-ficción de la Historia del cómic, llegando incluso a dar un nuevo y sorprendente origen al personaje.

COMPLETOS

BATMAN

Batman & Huntress: Plegaria De Sangre
Batman & The Outsiders
Batman - Demon
Batman - Guerra Contra El Crimen
Batman - La Abducción
Batman - Las Mejores Historias Del Joker
Batman - Silencio Hush
Batman Houdini El trabajo del demonio
Batman Manbat
Batman La Novia del Demonio
Batman Vol. 1 (Ed Zinco)
Batman Joker: Switch
Batman· Amor Loco
Batman. Asilo Arkham
Batman· Black & White Blanco Y Negro
Batman· Brooterhood Of The Bat La hermandad del murciélago
Batman· El Abogado del Diablo
Batman. El Azul, El Gris y El Murciélago (Elseworlds)
Batman El Contacto Deadman
Batman. El Hijo del Demonio
Batman· El Nacimiento del Demonio
Batman. El Regreso del Señor de la Noche DKR
Batman El Señor de la Noche Contrataca DK2
Batman· Espantapájaros
Batman: Galería Nocturna (Elseworlds)
Batman. Gotham, Luz de Gas (Elseworlds)
Batman· Guerra de Dragones
Batman: Justicia Digital
Batman· La Broma Asesina
Batman. La Espada de Azrael
Batman· La Máscara del Fantasma Adaptación de la película animada
Batman. La Muerte Ríe al Último (Pre-Crisis)
Batman· La Seducción del Revolver
Batman. Marea Roja
Batman Muerte de Inocentes
Batman Nosferatu
Batman Oscuras Lealtades
Batman. Pirata (Elseworlds)
Batman The Ankh
Batman· The Cult
Batman. The Joker
Batman· Una Muerte en la Familia
Catwoman - Guardian Of Gotham (Elseworlds)
Leyendas de Batman
Robin Maxiserie de 12 números
Robin 3000
Yo, Joker - Batman (Elseworlds)

HÉROES DC

1001 Emerald Nights
Al Filo del Invierno
Animal Man (Etapa Morrison)
Antes Conocidos como Liga de la Justicia
Aquaman Miniserie 1986
Aquaman: Año Uno Time & Tide
Arion, Señor de la Atlantida
Blackhawk
Blanco Humano (Peter Milligan & Edvin Biukovic)
Camelot 3000
Captain Atom
Christmas con los Superhéroes
Cinder and Ashe
Cosmic Odissey
Crisis en Tierras Infinitas
Crónicas de Atlantis
Doc Savage
Dr fate
Dragonlance
El Extraño
El Misterio Religioso
Empire
Flash: Zinco Vol. 1 Pre-Crisis (Etapa Barry Allen)
Flash: Zinco Vol. 2 (50 Aniversario)
Flex Mentallo
Genesis
Green Arrow (Ed. Zinco)
Green Arrow (Ed. Norma)
Green Arrow: El Cazador Acecha
Green Lantern Elseworld
Halcon y Paloma (Zinco)
Hawk & Dove
Hawkworld
Historia del Universo Dc
Hora Cero
Icandy
Infinity Inc
Jla & Jle (etapa Giffen)
Jla Libertad y Justicia
Jla: El Clavo (Elseworlds)
Justice Leagues
Kid Eternity (Ed. Zinco)
Kingdom Come
La Cosa del Pantano (alan Moore)
La Noche Final
Legends
Legión '91
Los Carnivoros
Mata a tu novio
Mr Miracle
Muerte: Lo Mejor de la Vida
Muerte: El Alto Coste de la Vida
Mundo Sin Fin
Neil Gaiman: Días de Medianoche
Nuevos Titanes Vol 1
Nuevos Titanes Vol 2
Omac
Orquidea Negra
Predicador
Robin Hood
Ronin
Sargento Rock (Joe Kubert)
Shazam - El Poder de la Esperanza (Alex Ross)
Skreemer
Slash Maraud
Star Trek
The Butcher
The Kingdom
The Question
The Ray
Time Masters
Los amos del tiempo
Twilight
Uncle Sam
Underworld
V de Vendetta
V, Los Visitantes
Watchmen
Wonder Woman· El Espíritu de la Verdad

SUPERMAN

La Muerte de Superman
La Niñera de Superman (del Elseworlds 80 page giant)
La Última Historia de Superman
Mundos en Guerra
Mythology - The Trust
Superman & Batman (by Alex Ross)
Reino de Supermanes
Superman (vid)
Superman - Dia del Juicio
Superman Doomsday: Cazador Presa
Superman 3 Adaptación de la película
Superman 60 Aniversario
Superman Vs Drácula
Superman y Batman : Generaciones (Elseworlds)
Superman· Bajo un Sol Amarillo
Superman· Balas Rasantes (Elseworlds)
Superman· El Luto (Después de la muerte y antes del reinado)
Superman· El Mundo de Krypton
Superman. Especial Hombre de Arena
Superman. Hora Cero
Superman: Infestation
Superman. Kal (Elseworlds)
Superman: La Boda
Superman: La Boda, Supes Azul - Rojo (Previo Norma)
Superman: La Evolución Americana
Superman: Las Cuatro Estaciones
Superman: Los Ladrones De La Tierra
Superman Norma Volumen 1
Superman· Norma Volúmen 2
Superman· Pánico En El Cielo
Superman· Paz En La Tierra
Superman. Por La Tierra
Superman· Regreso A Krypton I
Superman· Zinco Vol 3 (parte 1) (El Reinado de los Superhombres)
Un Mundo sin Superman

CROSSOVERS ENTRE PERSONAJES DC

Azrael + The Question
Batman & Lobo
Canario Negro / oraculo Aves De Presa
Jla & Jsa Pecados Y Virtudes
Lobo / Demon Helloween
Superman Vs. Wonder Woman
Superman Green Lantern. Leyendas de la Llama Verde

COMPLETOS

COLECCIONES COMPLETAS EUROPA/UNDERGROUND

4 Segundos
Adele Blanc El Demonio de la Torre Eiffel (Jacques Tardi - Linea Clara (Herge & Co))
Ana, Sofia, Victoria
Atolladero Texas (de M.A.Martin y Oscaraibar)
Bardin El Superrealista
Barrio (Carlos Giménez)
Basura (J gimenez & c.trillo)
Bienvenido a Hellville
Blacksad Un Lugar entre las Sombras
Buenos Aires, Las Putas y El Loco
Burn Again
Cajón Desastre (Conjunto de historias cortas)
Clarke and Kubrick - Espacialistas
Coxas de Miedo (de Alfonso Azpiri)
Crónicas de Mesene - Alvar
Cronicas de Mesene - Cantares (Dude comics)
Crónicas de Mesene - Periplo
Dead End (de Thomas Ott)
Destino Gris (Por Montesol & Roger Colección Misión Imposible 05)
El Angel Caido (Daniel Torres Colección Mision Imposible 04)
El Capitan Patapalo (por Abuli & Rossi)
El Comic y el Arte Secuencial (por Will Eisner)
El Cuarto Poder (Juan Gimenez)
El Extraordinario Mundo de... (RICHARD CORBEN)
El Hombre Con Miedo (Man y Migoya Ed. La cupula)
El hombre Lobo (de Richard Corben)
El Imperio De Trigan
El Incal (Jodorowsky & Moebius)
El Lubrico Clonico (de Jean Giraud "Moebius")
El Resentido
En un Cielo Lejano (Hugo Pratt)
Futurama, La Mascara de Goma (Por Micharmut Colección Misión Imposible 03)
Galiana Jones Casos Completos 1987-97
Haciendo Amigos - David Ramirez
Historias de Taberna Galáctica
Hom (Carlos Giménez)
Hombres Y Bestias (Linea autores españoles - Glenat)
Hot L.a. (Horacio Altuna)
January Jones - Objetivo Montecarlo
Killers (de Mezzo Y Pirus)
Kung Fu Kiyo (Man y migoya Ed La cupula)
La Casa del Confin de la Tierra (Richard Corben)
La Casta de los Metabarones (Juan Gimenez)
La Catedral
La Ciudad de Cristal
La Estrella del Desierto (Desberg - Marini)
La Juventud del Corto (Corto Maltes)
La Muerte Húmeda (por Max Colección Misión Imposible 06)
La Narracion Grafica (Will Eisner)
La Otra Broma (Historia corta)
La Piramide de Cristal (por Mique Beltran Colección Misión Imposible nº02)
Laro el Cantabro
Las 7 Vidas del Gavilán
Los Estafadores (Alfonso Font)
Los Ojos del Apocalipsis
Los Pasajeros del Viento
Los Profesionales (Carlos Gimenez)
Los Reyes Elfos (Victor Santos)
Los Viajes de Takuan (Cimoc)
Manticore
Mar Y Mari
Marketing & Utopia (de Fernando de Felipe)
Maus
Mort Cinder
Mundo Mutante (Richard Corben)
Murena
Nekrodamus
Odiseo
Opium
Pepito Magefesa Y Otras Historias (por Gallardo Colección Misión Imposible 01)
Quotidiania Delirante
Radio Lucky F.m. - Frank Margerin (Metal Hurlant)
Roberto España Y Manolin de Vidal y Gallardo (Parodia de Roberto Alcázar y Pedrin)
Spanish Force (Ed. camaleon)
Thorgal, Loba
Trazo de Tiza (Miguelanxo Prado)
Trop (de German Garcia)
Vic & Blood (de Richard Corben)
Xavier Fugaz Mi Sueño es un Tesoro
XIII
Yo, Robot

COLECCIONES COMPLETOS HISTÓRICO INFANTIL JUVENIL

Asterix y Obelix
Capitán Trueno, Aventuras Bizarras
Deliranta Rococo - La Pasanta y Olimpin
El Coloso de Rodas (Cómic español de los 60)
Encuentra a Asterix
Grandes Historias de la Historia del Comic (Selección 1er Aniversario CRG)
Historia de Cantabria
La Historia de la Musica
La Pandilla Cu Cux-plaf - Fantomas Perez
La Vida de Leonardo Da Vinci
La Vida de Miguel Angel Buonarroti
Piel de Lobo (Ed. Valenciana)
Superioribus
Tarzan de Ambrós
Tintin
Un Paseo por La Rioja (Guia historico-turistica)

COLECCIONES COMPLETAS MANGA

Bubblegum Crisis (Demencia Mortal)
Buda
Chobits
Dominion
Dominion - Conflicto
Dr Slump
Dragon Ball - Dossier Definitivo
Dragon Fall
Dragon Half
Eat-man
El Almanaque de Mi Padre (de Jiro Taniguchi)
Kamui
Los Libros de Neko (Katsuhiro Otomo)
Macross II
Uzumaki (de Junji Ito)
Video Girl

COLECCIONES COMPLETAS HUMOR ADULTO

By Vazquez (Humor Cafre solo para adultos)
Cabron (por elreydespaña)
El Capitán Tronado
El Jovit (JMV comics)
España, Una, Grande y Libre (por Carlos Giménez e IVÁ)
Gente Peligrosa (y Mas Gente Peligrosa)
Goomer - El Planeta de Mi Elma
La Enciclopedia Ilustrada del Profesor Perez
Los Caballeros de la Mesa del Comedor
Los Cuentos del Tío Vazquez
Los Paladines del Horoscopo
Magacine 2004 (JMV comics)
Sergio Aragones Destruye Dc / Masacra Marvel

COLECCIONES COMPLETAS LABERINTO

Anibal Gris
Color Cafe
Cool Tokio
Crónicas de Mesene
El Baile del Vampiro
El Baile del Vampiro: Ines 1994
Fian
Fian El Rebelde
Gorka
Iberia Inc
Iberia Inc Databook
Jaque Mate
Juegos Peligrosos
Las Guerras del Purgatorio
Mal Chance
Mentat
Nacional 666
Subterraneos
Subterraneos: Conversaciones

COMPLETOS

C R G

IMAGE

Arcanum (Serie Limitada de 8 números)
Área 52
Astro City - Cerca de Ti (Especial)
Astro City Vol.1
Astro City Vol.2
Astro City. Heroes Locales
Avengelyne "deadly Sins"
Badrock And Company
Battlechasers Volumen 2
Black & White
Blackops
Blood Wulf
Bloodstrike (Extreme Studios)
Brass
Cyber Force Codename Strykeforce Opposing Forces (Serie limitada)
Cyber Force Vol. 3
Cyber Force Vol. 2 + Libro De Fichas
Cyber Force Vol. 1
Cybernary Vol. 1
Cybernary Vol 2
Deathblow Vol. 1
Dark Angel Saga
Deathblow Vol. 2
Dv8
Dv8 Vs - Blackops
Fathom Vol.1
Fathom, Killian's Tide
Felon
Fire from Heaven
Freak Force
Eric Larsen & Keith Giffen
Gen 12
Gen 13 Bootleg
Gen 13 Especial Verano
Gen 13 Limited De 5 Números (PreVolumen 1)
Gen 13 Vol 1
Gen13 Going West
Gen13 Interactive
Gen13 Vol 2
Glory
Grifter
Grifter "One Shot" (Colección Prestigio Nº 4)
Grunge Salva Al Mundo
High Roads
Imageplus (Serie Limitada de 6 numeros)
Kin
Kiss Phycho Circus
Midnight Nation
Mr Majestic
No Honor
Noble Causes
Phantom Guard
Point Blank (Wildstorm)
Ripclaw Volumen 1
Ripclaw Volumen 2
Rising Stars
Sam & Twitch
Shattered Image
Spawn Empalador (The Impaler)
Spawn - La Maldición de Spawn (Editorial Vid)
Spawn - Sangre y Salvacion
Spawn - Sangre y Sombras
Spawn - The Dark Ages
Spawn The Undead
Spawn Volumen 1
Spirit of the Tao
Taleweaver
Team One Wildcats & Stormwatch
The Authority
The Creech
The Creech: A por Todas
The Deadly Duo
The Establishment
The Kindred
The Kindred 2
The Monarchy
The Pitt
Thundercats
Thundercats: El Regreso
Thundercats: Perros De Guerra
Tomb Raider Vol 1
Tomb Raider Vol 2
Top Cow Secrets Special Winter Lingerie
Union
Velocity
Violent Messiahs
Voodoo
Warblade: Especies En Peligro
Warlands
Weapon Zero
Wild Core
Wild Times
Wildc.a.t.s - Libro 1
Wildc.a.t.s Volumen 1
Wildc.a.t s Volumen 2
Wildc.a.t.s Volumen 3
Wildc.a.t s. - Libro De Fichas -
Wildc.a.t.s. Anual
Wildstorm Rarities
Wildstorm Rising
Wildstorm Spotlight
Wildstorm Universe - Libro De Fichas
Wildstorm¹

MARVEL COLECCIONES COMPLETAS

CLÁSICOS

Capitán América (Surco)
Dan Defensor (Mundicomics sin Nº de Volumen)
Flierman (Mundicomics Spider El Hombre Araña)
Hombre de Hierro (Mundicomics sin nº de Volumen)
Judo Karate Kung - Fu (Ed. Surco Relatos Salvajes Shang Chi)
La Mosca Humana (Ed. Bruguera)
La Pantera Negra Vol. 1 (Ed. Vértice)
Los Defensores (Mundicomics sin nº de volumen)
Los Vengadores (Mundicomics)
Máquina Vital Vol. 1
Micronautas (Ed Surco)
Micronautas (Mundicomics)
Motorista Fantasma (Mundicomics)
Motorista Fantasma (Ed. Surco)
Mytek (Ed. Vértice Formato bolsillo)
Patrulla X (Ed. Surco)
Peter Parker Vol. 1
Rom (Ed Surco)
Rom (Mundicomics)
Star Wars (Ed. Surco)
Star Wars (Mundicomics)
Triple Acción Vol. 1 (Ed. Vértice)

HÉROES MARVEL

1602
Alpha Flight Vol. 2
Anexo
Banner, El Increible Hulk (Corben & Azzarello)
Capa Y Puñal (Colección Extra Superhéroes)
Clásicos Marvel
Colección What If...? Vol.2
Conan - La Calavera de Set
Conan El Bárbaro (reedición)
Conan El Barbaro: La Reina Bruja de Aqueron
Conan El Depredador
Conan El Destructor (Adaptación de la Película)
Conan El Picaro
Conspiración (Novela Gráfica)
Daredevil: Ninja
Daredevil: Arbol del Conocimiento
Daredevil. Born Again
Daredevil El Hombre sin Miedo
Daredevil La Caída de Kingpin
Daredevil: La Caída del Paraiso
Daredevil: La Película (Adaptación Oficial)
Daredevil: Yellow
Death 3 Marvel UK
Deathlok
Deaths Head 2 & El Origen de Die Cut
Defensores Secretos (Serie Limitada)
Desafío Estelar (Starblast)
Destructor Nocturno (Serie Limitada)
Doc. Samson: Doble Cuerpo (Serie Limitada)
Doctor Extraño: Versos Vampíricos
Doom 2099 Vol 1
Doom The Emperor Returns
Dr Extraño (Serie Limitada)
Dr Extraño La Carne Fugaz (Marvel Knights)
Dr. Extraño - La Maldición de Kyllham
Dr. Extraño - ¿Que te molesta Stephen?
Dune (Adaptación oficial de la película)
El Estandarte del Cuervo (Novela Gráfica)
El Hombre Imposible (Especial Invierno 90, Marvel Heroes)
El Increible Hulk Vol 3
El Universo de Conan (Dossier)
Elektra Asesina
Elektra Lives Again

COMPLETOS

Spiderman 2 (Adaptación Oficial de la Película)
Spiderman 2099 Vol. 1
Spiderman 2099 Vol. 2
Spiderman Unlimited
Spiderman Vol. 2
Spiderman Vol. 3
Spiderman Vol. 4
Spiderman Vol. 5 (Tomos rojos)
Spiderman: Amazing Fantasy (16 - 17 18)
Spiderman: Blue
Spiderman: Capitulo Uno
Spiderman: La Aventura Final
Spiderman: Los Años Perdidos
Spiderwoman
Triunfo Y Tragedia
Vendetta Vibranium
Veneno - El Macero
Veneno - Enemigo Interior
Veneno - Guerra De Simbiontes
Veneno - La Locura
Veneno - License To Kill
Veneno - Matanza Desencadenado
Veneno - Noches De Venganza
Veneno - Pira Funeraria
Veneno - Protector Letal
Veneno - Redención
What If... Especial Spiderman

Vengadores

Avengers Rough Cut
Biblioteca Marvel Los Vengadores
Caballero Negro, Éxodo
Capitán América & Thor Vol 2
Capitán América - El Corazón de las Tinieblas
Capitán América - La Verdad
Capitán América - Último Combate
Capitán América Vol. 1
Capitán América Vol. 3
Capitán América Vol. 4
Capitán América: Cruzar el Rubicon
Capitán América: El Fin de Ima
Capitán América. En la Tierra Salvaje
Capitán Marvel
Capitán Marvel: El Planeta de los Olvidados
Celestial Quest
Ciudadano Kang (Extras Primavera 1 993)
El Poderoso Thor Vol 4
Especial Hulk: Hércules Desatado
Excelsior Marvel Thor el Poderoso
Extra Superhéroes: Namor
Extra Superhéroes: Ojo de Halcón
Factor Terminus (Extras Invierno 1.991)
Fuerza de Choque Vol 1
Fuerza de Choque Vol. 2 + especial Venganza Estelar
Guerras Subterráneas (Extras Invierno 1.992)
Hercules -vs- Thor, El Poder y El Orgullo
Hércules Legado Mortal
Hercules y El Corazón del Caos
Hercules, Principe del Poder (Colección Extra Superhéroes)
Hombre Gigante (Serie Limitada de 4 números)
Hombre Hormiga (Especial Navidad Marvel Knights)
Iconos Vengadores - La Visión
Iron Man Vol 3
Iron Man y Capitan America: El Regreso de Modok (Especial 1999)
Iron Man Bad Blood
Ironman - El Hombre de la Mascara de Hierro
Ironman - Los Hijos de Yinsen
Ironman Vol 2
Ironman Vol 4
Ironman: Crash (Novela gráfica hecha por ordenador)
Ironman: La Edad del Hierro
Ironman: Metal Fundido
Jack, La Sota de Corazones (Colección Extra Superhéroes)
Jauria de Lobos
La Directriz Ultron
La Encrucijada
La Guerra Kree-Skrull (Clásicos Marvel Nº 1 al 4)
La Muerte del Capitán Marvel (Novela Grafica)
La Ultima Hora de Los Vengadores
La Visión (Serie Limitada de 4 números)
La Vision y La Bruja Escarlata Vol 1 & Vol.2
Las Aventuras del Capitán América Centinela de la Libertad
Los Dioses Perdidos
Los Nuevos Vengadores
Los Vengadores Vol. 1
Los Vengadores Vol. 2
Máquina De Guerra Vol 1 (El origen de Máquina de Guerra)
Máquina De Guerra Vol. 2
Marvel Knights: Pantera Negra
Marvel Knights: Viuda Negra (Series Limitadas 1 & 2)
Nómada
Ojo De Halcón (Serie Limitada)
Ojo De Halcón (Especial 1.999)
Operación Tormenta Galáctica
Orígenes Marvel. Los Vengadores
Orígenes Marvel. Thor
Orígenes Marvel. Capitan America
Orígenes Marvel. Iron Man
Pantera Negra - La Presa de la Pantera
Primer Signo
Quasar Vol. 1
Siempre Vengadores
Stark Wars
Tales To Astonish - El Sueño de Loki
Tesoros Marvel· Vengadores, Los Años Perdidos
The Ultimates (Los 3 primeros números dobles)
The Ultimates Vol. 2 (Ed Forum)
Thor Corps
Thor Vol. 2
Thor: La Balada de Bill Rayo Beta
Time Slip: La Llegada de Los Vengadores
U.S. Agent
Vengadores 1 y 1/2
Vengadores Anual 2.000
Vengadores Anual 2.000 Usa
Vengadores del Infinito
Vengadores: Grandes Sagas
Vengadores: Juego de Dioses
Vengadores: La Bóveda - Trampa Mortal
Viuda Negra (Biblioteca Marvel)
Vive como un Kree o Muere
Wonder Man
Wonderman y La Bestia (Avengers Two)

Crossovers de Marvel

2099 La Caida del Martillo
Alpha Flight / Inhumanos
Asalto a la Ciudad de la Armadura (Extras Invierno 1993)
Asesinos de Heroes (Spiderman & New Warriors)
Atlantis Ataca!!!
Capitan America y Ciudadano V (Especial 1999)
Código de Honor
Contest of Champions
Combate Final
Doctor Extraño & Doctor Muerte: Triunfo y Tormento
El Asedio a Wundagore (Crossover Heroes de Alquiler & Mercurio)
Estela Plateada & Warlock Resurrección
G.i joe y Los Transformers (Serie limitada)
Heroes Reborn: El Regreso
Hulk / Factor-x
Hulk . Namor
Increible Hulk Vs Venom
La Guerra de la Evolucion
La Masa Y La Cosa. El Gran Cambio
La Saga Del Octavo Dia
La Tierra Salvaje (Marvel Heroes Nº 31 al 34)
La Venganza Del Monolito Viviente (Marvel Heroes Nº 47 al 49)
Las Guerras Mis-tec
Lazos De Sangre
Lobezno & Capitán America
Lobezno & Doop (El vison rosa)
Lobezno & Punisher, Revelacion
Maximum Security
Mefisto Vs (Marvel Heroes Nº 27 al 30)
Onslaught
Patrulla-x Vs. Vengadores
Saga La Táctica Von Strucker
Saga Lifeform (Extras Primavera 1991)
Sangre Y Truenos
Secret Wars
Secret Wars 2
Spiderman & Elektra (Especial 1999)
Ultimate War (Crossover entre Ultimates & Ult. X-Men)
Vengadores / Thunderbolts
Venom & Wolverine - Tooth And Claw
X Babies Reborn
X-Men Vs 4 Fantasticos

COMPLETOS

CRG

Crossovers entre Editoriales

Acceso Total & Acceso Ilimitado
Azrael & Ash
Backlash & Spiderman
Batman & Capitán América
Batman & Dracula
Batman & Judge Dredd (Juicio sobre Gotham)
Batman & Spawn (Guerra diabólica)
Batman Trazan (Claws of the Catwoman)
Batman , Hellboy / Starman
Batman Punisher
Batman Vs. Hulk
Batman Vs. Predator
Batman Vs. Predator 2
Batman Vs Predator 3
Batman Vs Aliens I
Colección Amalgam
Daredevil & Shi
Daredevil Vs. Batman
Darkness y Hulk
Darkseid Vs. Galactus
El Ansia
El Reino Del Diablo
Gen 13 & 4 Fantásticos
Gen 13 & Generación X
Generación X Gen 13
Gladiador - Supreme
Green Lantern & Silver Surfer (Alianzas Paganas)
Green Lantern Vs Aliens
Grifter - Shi
Hulk Vs. Superman
Jla & Wildcats
Jla Vs Predator
Jla/vengadores
Joker Mask
Juez Dredd Vs Predator
Lobezno & Badrock
Lobezno & Deathblow
Lobezno Y Witchblade
Marvel Vs. Dc
Mindhunter (Alien-Predator-Witchblade-Darkness)
Painkiller Jane Y Darkchylde
Painkiller Jane Y Hellboy
Patrulla X & Micronautas
Patrulla X & Nuevos Titanes
Planetary / Batman (Noche en la tierra)
Punisher & Batman (Deadly Knights)
Punisher Painkiller Jane
Rune Vs. Venom (Malibú y Marvel)
Silver Surfer & Superman
Spawn & Batman
Spiderman & Badrock
Spiderman & Batman (Mentes desordenadas)
Spiderman & Gen 13
Star Trek (Espacio profundo nueve , Nueva Generación)
Star Trek Y X-men Número único
Superman & Gen13
Superman & Los 4 Fantásticos
Superman & Tarzan
Superman / Thundercats
Superman Madman Hullabaloo!
Superman Vs. Aliens 1
Superman Vs. He-man
Superman Vs. Terminator (Muerte en el futuro)
Superman Vs Aliens 2
Superman Vs Muhammad Ali
Team X & Team 7
The Authority Vs - Lobo Jingle Hell
Vengadores , Ultraforce
Wildcats & X-men
Wildcats Vs. Aliens
Youngblood & X-force

OTRAS COLECCIONES COMPLETAS

196 Imágenes De Adan Hughes
30 Dias De Noche (IDW Publishing/Devir)
300 Frank Miller
Agentes de la Noche (Epic)
Alien 3, La Pelicula
Alien Legión (Epic)
Alien Vs. Predator
Alien (Adaptación oficial del film)
Metal Hurlant (Bruguera)
Aliens Vs. Predator - Eterno
Aliens, Fantasmas Galerías de Espejos
Aliens: Alchemy
Aliens, Apocalipsis
Aliens Caos
Aliens Genocidio
Aliens Guerra Contra La Tierra
Aliens Mutación
Aliens Nido
Aliens Platinum
Aliens' Sacrificio
Aliens Salvación
Alone In the Dark
American Perdido en América (Dark Horse)
Arcadia, Especial (Dark Horse)
Aria - El Mercado de las Almas
Aria Sketchbook (por Jay Anacleto)
Arrowsmith
Ashen Victor
Bad Boy (de Frank Miller & Simon Bisley)
Battlechasers Vol. 1
Beatiful Killer
Black Kiss
Breed (Serie Limitada)
Breed II (Serie Limitada)
Brit
Cormac Mac Art (Serie Limitada)
Corto Maltes
Corum, El Principe de la Tunica Escarlata
Crimson
Crossgen - Orígenes
Csi. Crime Scene Investigation
D&d - Bajo la Sombra de los Dragones
D&d Blanco & Negro
D&d - Paso de la Tempestad
Danger Girl
Danger Girl Hawaiian Punch
Darkchylde
Darkchylde Summer Swimsuit Spectacular
Diablo, Tales of Sanctuary
El Club de la Sangre (Brut Comix)
El Hobbit
El Hombre Llamado Ax (Ed Bravura)
Elric La Ciudad de los Sueños (Novela gráfica)
Elric Stormbringer
Fafhrd and The Gray Mouser
Fathom Swimsuit Special 1.999
Fathom Swimsuit Special 2 000
Fray (Dark Horse)
Ghost Historias
Gloria Vikinga - El Principe Vikingo
Godwheel (Ultraverse)
Grendel Tales - Guerra de Clanes
Hamramr
Hard Boiled - Miller & Darrow
Hellcop
Indiana Jones Y Las Llaves de Atlantis
Jesuita Joe
Hugo Pratt
La Liga de los Hombres Extraordinarios Vol. 1
La Liga de los Hombres Extraordinarios Vol. 2
World Comics
La Magia de Aria
La Mascara El Retorno
Lady Death, Lingerie
Liberty Project
Los Compañeros de Crepúsculo
Los Consejos de Casimiro (Libro infantil)
Los Indomables (Epic)
Marta Washington Goes to War
Martha Washington Save the World
Miracleman
Nathan Never
Next Men
Nexus (Ed. First)
Nexus & Madman
Nightman (Ultraverse)
Nocturno (Héroe de la noche)
Out There
Painkiller Jane - Numero Zero
Painkiller Jane Vs The Darkness
Power and Glory
Predator (Serie Nostromo)
Predator 2
Predator: Arenas Sangrientas
Predator. Big Game
Predator Guerra Fría
Predator Race War
Promethea Vol. 1 (ABC Comics)
Rapaces
Relatos Ofensivos
Resident Evil
Riblet (Complemento de Bone)
Robohunter
Roger Rabbit
Sachs & Violens (Línea Epic)
Sex Warrior
Shadow Empires El Triunfo de Faith
Steampunk (Joe Kelly & Chris Bachalo)
Street Fighter
Team Triumph Volumenes 1 Y 2
Tellos
Templarios (Dude comics)
Terminator
Terminator: Enemigo Interno
Terminator: Objetivos Secundarios
The Bozz Chronicles (Epic Comics)
The Establishment (Ed. Wildstorm)
The Last American (Epic)
The Light and Darkness War (Epic Comics)
The Magdalena
The Pro
The Wizard's Tale (Homage comics)
Titan A.E.- La Precuela
Tom Strong Vol 1
Tomorrow Stories
Top 10
Transformers Generation I Vol. 1 (Dreamwave's)
Ultraforce (Editorial Malibu)
Ultraverse Premiere (Especial)
Vampirella Especial
Vic & Blood
Violent Cases
Willow
Witchblade darkness Necrobi
Zombie World El Señor de los Gusanos

DESDE

LA CORUÑA

A

MARBELLA

EN MENOS DE CATORCE MINUTOS...

CON NUESTRAS ETERNAS ZAPATILLAS DE DEPORTE

FRAYTUKO & ULTRONXII

BRYAN

Sí

Proporciones imposibles, fondos poco (en general, nada) detallados y ausencia total de las más elementales normas de narración y perspectiva. Todo esto y mucho más son las señas identidad de la escuela *Image* de dibujo: mucha pirotecnia y poca chicha Brian Hitch es la excepción a esta regla, con un dibujo espectacular y al tiempo nada estridente, una razón en sí misma para comprar cualquier cómic.

De hecho, a Hitch no se le puede llamar propiamente dibujante *Image* (si bien su primer gran éxito *The Authority* se publicó en *Wildstorm*). porque nació creativamente en las páginas de *Marvel UK* Por aquel entonces se le criticaba que fuese un "clon" de Neal Adams, algo que debe ser un insulto, pero no sé muy bien porqué (que levante la mano el que no querría dibujar como el maestro Adams) Sin embargo, nuestro amigo Brian ha evolucionado hasta encontrar un estilo propio y diferente que le pone en el grupo de cabeza de los dibujantes más "hot" del momento junto con Frank Quitely (su sustituto en *The Authority*), con el que suele compartir premios, honores y críticas de ciertos sectores puristas.

Hitch es increíblemente detallista, en cada fondo puedes encontrar mules de detalles, cada "splash-page" es como una escena de las pelis palomiteras veraniegas y cada cara es diferente a las demás, algo difícil de encontrar últimamente en este mundillo. Es cierto que tanto preciosismo, en ocasiones. le hace ser excesivamente lento, pero no se puede pretender todo en esta vida Es más, aunque parezca increíble, antes de llegar a los *Ultimates* de *Marvel*, Hitch cumplia todas sus entregas con precisión espectacular, aunque por desgracia parece haberse relajado mucho *últimamente*

Pero esa misma lentitud se puede achacar a ciertos dibujantes fotorrealistas como el propio Alex Ross y nadie se queja por ello. Es más. estoy seguro que al señor Ross le gustaría tener el ritmo de Brian y el dinamismo que imprime a cada una de sus viñetas Especialmente memorable para mí son una imagen de Jack Hawksmoor destrozando el cráneo de uno de los secuaces de Kaizen Gamorra o la escena completa del ataque a la base extraterrestre por parte de Ojo de Halcón y la Viuda Negra en *Ultimates*. Las imágenes vuelan confusas, pero siempre podemos seguir la acción como si las estuviéramos viendo en movimiento y no estáticas.

Por todo esto y más puedes llamarle lento, puedes llamarle muy lento, sí quieres, pero nunca en tu vida puedes llamar a Brian Hitch mal dibujante.

Deckard

Hitch

A DEBATE...

NO

Bryan Hitch es de sobra conocido por todos a estas alturas. Dibujante de *Ultimates*, tiene un estilo "peculiar". Empezó trabajando en *Marvel* haciendo pequeños "fill-ins" en la serie Pero algo raro pasaba en ese dibujo Bryan PLAGIABA descaradamente a Alan Davis. Plagiar es una palabra demasiado blanda; simplemente, copiaba exactamente el estilo. No tenía identidad propia, simplemente hacía todo con el mismo trazo que el genial Alan Davis, que, por cierto, le daba mil o dos mil vueltas

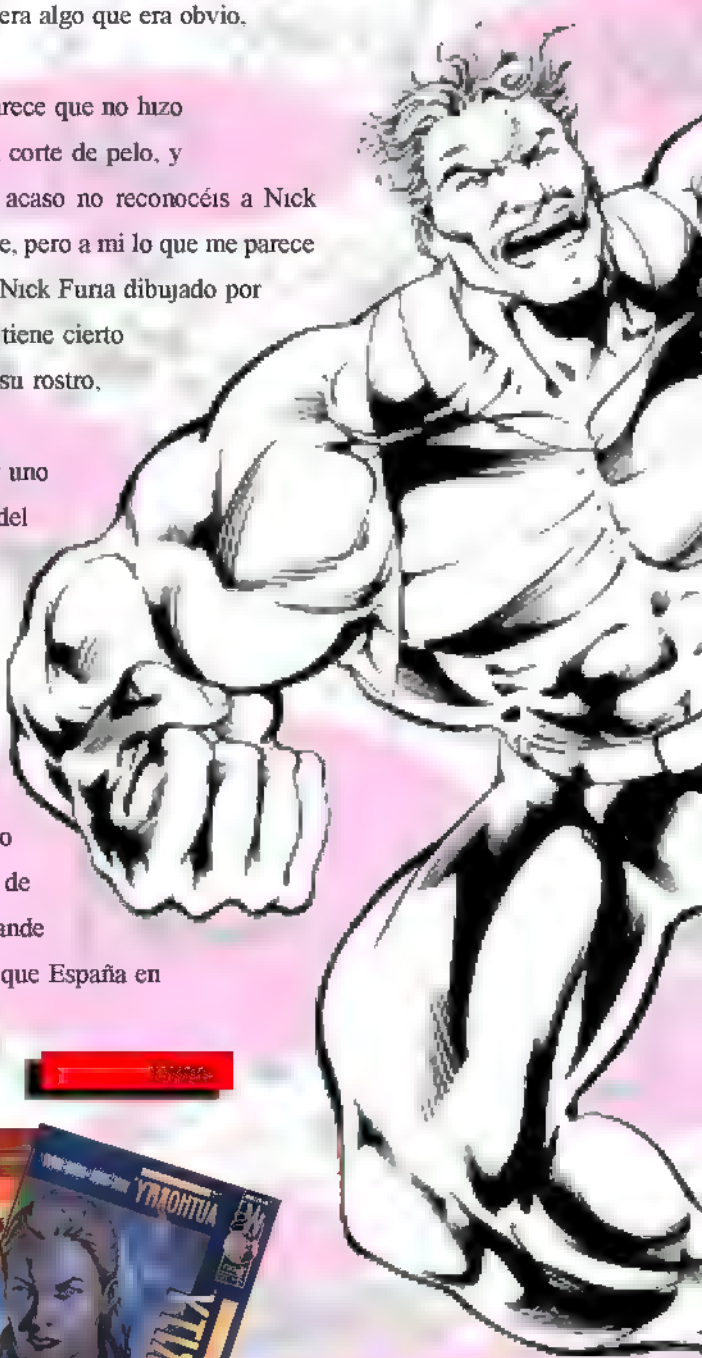
Se ve que, tiempo después, Bryan debió de hartarse de que todo el mundo dijera algo que era obvio, que su dibujo era una simple copia. Resultado: cambió totalmente su dibujo.

Sin embargo, mirando mientras escribo esto, las páginas de *Ultimates*, me parece que no hizo todavía un buen trabajo Rostros iguales entre ellos, con la diferencia de un corte de pelo, y algunos que, sospechosamente, se parecen demasiado a caras famosas ¿O acaso no reconocéis a Nick Furia? ¡Anda, si se parece a Samuel L. Jackson! Pues dirán que es un homenaje, pero a mi lo que me parece es que, simplemente, no le apetece pensar en cómo dibujarlo. Mirad si no al Nick Furia dibujado por Bagley en *Ultimate Spiderman*. Tiene un estilo más diferente, un rostro que tiene cierto parecido con Samuel, pero que no es, ni mucho menos, un calco exacto de su rostro, como ocurre con el dibujo de Hitch.

¿Y qué decir de Hulk? Un montón de músculos puestos al azar uno encima de otro y con un ojo saliendo de su órbita ¿Qué fue del precioso Hulk de Byrne o, sin ir tan lejos, del de Garney o Romita Jr?

El único punto positivo es Thor, ya que es el único que merece la pena de todo ese amasijo de líneas.

Si realmente es un buen dibujante, me parece todavía le falta bastante para considerarse uno de los mejores que haya existido en el mundo del cómic. Todavía no logro entender cómo llegó a la final de nuestra votación de dibujantes. Y menos aún, cómo logró vencer a un grande como John Buscema. En fin, ya se sabe que, al igual que España en Eurojunior, a veces ocurren hechos inexplicables



JLA Morrison

Morrison llegó a una Liga que no era La Liga, sino más bien un chiste. Vale, aquellos chicos de la Justice League tuvieron su gracia; pero, con el tiempo, hasta el mejor chiste se hace aburrido. Además, ya hacía mucho tiempo que los creadores originales de la "nueva" Justice League la habían abandonado.
En 1997, la JLA era un mal chiste.

En 1997, llegó Grant Morrison. Un escocés un tanto chiflado, por aquel entonces muy prometedor, pero aún no una mega-estrella. Llega con algunas obras de mérito a sus espaldas: Animal Man, la Doom Patrol... series de culto. Buena crítica, ventas modestas Pero, amigos, esto es la JLA. Llegaba la hora de jugar con los grandes.
Morrison muestra sus cartas desde el primer número. Lo que tenemos es un muy bien disfrazado back to the basics; un retorno a lo básico. La Liga es el grupo donde se reúnen los héroes más poderosos del Universo DC. Por tanto, fuera mediocridades: ni Metamorpho, ni Nuklon, ni nada. Los siete grandes: Superman, Batman, Wonder Woman, el Cazador Marciano, Flash, Green Lantern, Aquaman. La alineación de gala. Con Batman
Batman mola, eso está claro. Pero el Batman de Morrison en la JLA es un personaje distinto. Es, simplemente, el humano más peligroso del mundo. Y desde luego, lo demuestra número a número. Batman se convierte en el indiscutido cerebro tras la JLA. Es el estratega del grupo. Todo un bastardo... del lado de los buenos chicos. En la Liga de Morrison, Batman es quien salva el día. Los demás tienen poderes más allá de lo humano; pero es un simple humano el que mueve sus hilos

NUEVO ORDEN MUNDIAL

El tono de la serie también queda definido en A New World Order, el primer arco argumental. Se acabaron los villanos de medio pelo, con planes maléficos de todo a cien. No, esto es la Liga Aquí se enfrentan las amenazas que nadie más puede enfrontar. La Liga sólo atiende de amenazas planetarias para arriba. En su PRIMER número, la Tierra es transformada por un grupo de superhumanos, el satélite es atacado y destruido y la Liga se ve desacreditada y puesta a la defensiva. Eso, en un solo número. La saga de presentación dura cuatro números, y en ella tenemos un preludio de la Liga que Morrison desea servirnos

SUEÑO AMERICANO

Tras la primera saga, los siguientes 5 números (5 a 9) la Liga toma su lugar en el Universo DC. La manera escogida es la presentación de nuevas caras: algunas ya conocidas (Steel, Green Arrow, la Cazadora) y otras nuevas (Tomorrow Woman, gran número, y Zauriel). Y seguimos con las amenazas "más grandes que la propia vida": Nerón, el responsable de la última gran saga pre-Morrison (Underworld Unleashed) y... las huestes del Cielo, en busca de Zauriel, el Ángel caído. El Bien contra el Mal
Morrison sabe perfectamente que los miembros de la Liga son arquetipos, son héroes en el más amplio sentido de la palabra. Por lo tanto, en ningún momento se cuestionan sus acciones, dudan o discuten Esto, señores, es La Liga, y el que viene aquí tiene que notar que no es un grupo como los demás. Los Leaguers no se definen por lo que piensan, sino por lo que hacen. El escocés opta por alejarse del estilo dominante del momento (los traumas y las relaciones personales tan afines al Universo X) y se decanta por una forma de hacer comics con mayor pedigrí: la acción pura y dura. Vaya cosa, pensará alguien. Pues no. Porque Morrison es un escritor de talento. Lo que busca es un tebeo entretenido por encima de todo Cada número va a ser un más-difícil-todavía; la Liga se embarca en un constante Tour de Force super heroico. Aquí no hay espacio para la reflexión, para los problemas personales, para el aburrimiento, en suma. Esto es LA Liga. Son los mejores, son la élite, son la primera línea de defensa Y no necesitan discutirlo

LA ROCA DE LA ETERNIDAD

Rock of Ages, la saga que nos lleva de los números 10 al 15, está casi unánimemente señalada como la mejor saga de Morrison en la JLA Y, ciertamente, es quizás donde mejor explota sus aciertos y donde mejor disimula sus defectos. El enemigo para la ocasión es una nueva Sociedad de la Injusticia; formada por los equivalentes de la Liga. . entre los supervillanos. Una

idea vieja, pero eficaz, si éstos son tipos como Luthor o el Joker. Siete enemigos para los siete pesos pesados de la liga

JLA MORRISON

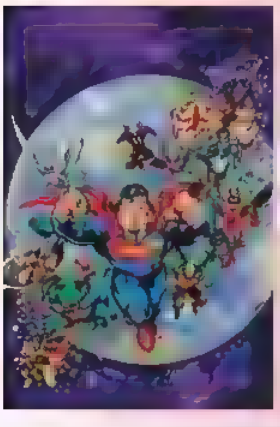
By JOTACE JT

En Rock of Ages, tenemos a Morrison en su elemento; al igual que el ínclito Philip K. Dick, Morrison está fascinado por los mundos "reales" que subyacen al mundo "aparente", los mundos alternativos, las distopías y cualquier otra cosa que se aleje de nuestra triste realidad. Pues se da un buen banquete. Mejor leedla.

EL PRINCIPIO DEL FIN

Los dos números siguientes, contemplamos la presentación de un nuevo villano de peso (que será recuperado más tarde, en la saga final), Prometheus. El tal Prometheus toma al asalto la Atalaya de la Liga y a punto está de salirse con la suya... Morrison aprovecha para tirar de repertorio, y añade al pastel una nueva configuración de la Liga, lo que podríamos llamar una Liga Ampliada Esta liga ampliada (quince miembros, nada menos) marca el ecuador de la estancia de ésta JLA Tras tres números firmados por Mark Waid (que, de hecho, consigue simular el estilo Morrison con bastante acierto), toca nueva creación: Los Ultramarines. Soldados genéticamente modificados, al servicio de los EEUU, y más concretamente, al de un viejo conocido: el General Eiling, que acabará la saga transformado en un enemigo mucho más peligroso de lo que era antes. Un nuevo número de relleno (el 27) a manos de Millar (quizás no tan afortunado como los de Waid) y...

Crisis time five. Si uno está en la Liga,



TIENE QUE HABER un crossover con la Sociedad de Justicia. Respetuoso con los clásicos como siempre, Morrison nos presenta su particular visión de la JSA, a lo largo de tres números trepidantes, si bien algo confusos. Lo que nos lleva hasta la recta final: la tercera guerra mundial

A lo largo de toda la serie, y por diferentes vías (Metron, Hourman) la Liga ha recibido diversos avisos acerca de la necesidad de reforzarse ante un futuro enemigo. Este enemigo se revela finalmente como Mageddon, un arma de guerra primigenia, que extiende la guerra por donde pasa para después devorar las estrellas Tamaña amenaza no parece ser suficiente para Morrison, que añade al pastel una renovada liga de la injusticia.

El número 42, el último de Morrison en la Liga, viene a ser una especie de epílogo, en el cual nos demuestra que, si bien ha decidido que la Liga tomaría otro camino, también es capaz, como escritor, de mostrar (y resolver) dilemas morales. La imagen de Superman, el ser más poderoso del universo, derramando una lágrima, simboliza lo que todos sentimos cuando el ínclito escocés decidió dar por terminada su etapa.

Haciendo balance, a lo largo de toda la serie, la acción es trepidante, la lectura no deja un segundo de respiro y los conceptos presentados son brillantes... pero son tantas cosas las que ocurren que, inevitablemente, el lector acaba con la sensación de que una segunda lectura será más ilustrativa (cosa que, usualmente, suele ser cierta). Pero, a cambio, el Universo DC y por extensión, los lectores, han recuperado una serie donde sabemos que la sensación de maravilla, ese sentimiento que probablemente nos enganchó al comic, estará siempre presente

Los habrán mejores, pero siempre recordaremos que Morrison fue el artífice del retorno a la grandeza de la LIGA DE LA JUSTICIA DE

Además de la serie regular

Además de la serie regular, Morrison ha escrito más material con la JLA como protagonista Esos otros números son:

DC 1,000,000, el mega-crossover DC de 1998 El argumento general, así como los dos especiales editados para la ocasión son puro material Morrison. En dicho crossover, la actual JLA recibe la visita de una Liga del futuro, que reclama a Superman y sus compañeros para un homenaje en el futuro. Pero claro, las cosas se complican.

Tierra-2: los extraordinarios lápices de Frank Quitely hacen de esta obra un tomo imprescindible En esta ocasión, asistimos a la recuperación del Sindicato del Crimen de América, una Liga formada por delincuentes Extraordinaria.

JLA Classified: La nueva serie de la JLA seguirá el esquema de Legends of The Dark Knight, es decir, equipos rotatorios a cargo de aros argumentales cerrados. El primero no podía hacerlo más que Morrison, con Ed McGuiness a los dibujos. Sólo se ha publicado el primer número, pero tiene una pinta excelente.

Hulk y Lobezno: Seis Horas

He comprado este tomo según ha salido y lo primero que he pensado es: "¡qué bueno es Bisley! (*)". Es un portadista espectacular, además de muchas otras cosas. Lo segundo ha sido "¿qué más puede ofrecerme un encuentro entre *Hulk* y *Lobezno*?" En la historia de Marvel los hemos visto ya de todas las maneras posibles, y no me equivoco al pensar que es uno de los duelos más hipnóticos que el universo marvelita puede ofrecer. "¡*Hulk* aplastará a Hombrecillo!", "¡Inténtalo, nene!"... y muchas otras frases por el estilo, ya sabéis a lo que me refiero. Si algo tienen en común estos dos personajes es que no es bueno hacerles enfadar. Cuanto más se enfada *Hulk*, más fuerte se vuelve, y si se provoca a *Lobezno*, es posible que éste pierda el control y le invada una fiebre asesina. Si a eso le sumamos que estos dos tipos son virtualmente incansables e invencibles gracias a sus respectivos factores curativos, y que no importa lo mucho que se enfaden, entonces tampoco importa todo lo que se golpeen o se rajen, tan solo estarán matando el tiempo. ¿El resultado? Pues generalmente es un combate épico, en el que los dos arrasan medio bosque, un pequeño pueblo o se retiran, principalmente por aburrimiento, al comprender que la victoria es imposible.

Este tipo de encuentros son atractivos para una gran parte de los lectores ti-picos de cómics (¡Hey, a mí me encanta ver 24 páginas de "mamporros" como al que más!), pero que no soportan una serie limitada de 4 números, como es lógico (bueno, si se la das a Rob Liefeld o a Brandon Choi puede que si).

Ummm... ¿4 números?.... eso ya es espacio más que suficiente para que un buen guionista pueda sacar una buena historia, y el guionista en este caso es Bruce Jones, que entre otras muchas cosas es, ahora mismo, el guionista de la serie regular de *Hulk* en España (o debería decir ERA, pues en USA ya no lleva la colección).

La parte gráfica de la historia corre a cargo de Scott Kolins, un dibujante joven y no demasiado conocido todavía, pero que empieza a ganar cierto protagonismo en Marvel, con trabajos para "Los Vengadores" o una serie limitada de *La Cosa*. En un primer momento, su estilo no parece demasiado atractivo visualmente, pero a las 10 páginas, uno descubre que este chico es un buen narrador, que sabe darle ritmo y composición a sus viñetas, con lo que, al final del cómic, te habrá encantado su trabajo. Este Kolins promete buenas cosas, así que habrá que ponerle "un rastreador arácnido", a ver qué hace a continuación.

Pero volvamos con la historia. El *Hulk* de Bruce Jones es una serie en la que Bruce Banner goza de más protagonismo que nunca, dándole una nueva visión y enfoque al personaje, y este "Lobezno-Hulk" nos ofrece también algo nuevo.

Tanto *Hulk* como *Lobezno* son dos tipos bastante solitarios. Así pues, no es de extrañar que no los veamos juntos hasta prácticamente mediada la historia, pero es aquí donde tenemos la novedad: la relación que nos muestra Jones es la de Logan y Bruce. Sí, Bruce... ¿cómo se llevará Logan con Banner? Jones juega con la "complicidad" entre los dos y nos ofrece algo nuevo que no habíamos visto antes (también nos ofrece la dosis de batalla épica entre los dos, claro).

Más que una historia sobre super-tipos, esto es una historia sobre personajes.

El punto de encuentro de nuestros héroes es (una vez más) los bosques de Canadá. Allí se encontrarán y deberán trabajar juntos para salvar la vida de un niño inocente. Para ello, como dice el título, solo dispondrán de 6 horas.

Tenemos los ingredientes, unos buenos "cocineros" y una buena historia. Así que ya solo queda leernosla y pasar un buen rato disfrutando de dos personajes de sobra conocidos por todos, pero a la vez, de una historia fresca y nueva.

Y bueno... si no os gusta la historia, siempre podréis ver cómo se tiran medio bosque a la cabeza el uno al otro.

(*)NOTA Ultrónica: (aunque luego he leído cómo Julian Clemente tenia un "lapsus" en sus comentarios interiores atribuyéndoselas a Sam Kieth, pero claro, nadie es perfecto, jejeje).

Ultron

EL GAUCHO

Para esta ocasion he elegido una obra de esas que, posiblemente por los autores que hay detras, sabes de antemano que no defraudara ni al lector mas exigente, y una obra de esas que tras su lectura, siempre deja un buen recuerdo e invita incluso a una pequeña reflexion sobre las cosas… Esta novela grafica lleva por titulo **EL GAUCHO** y fue la segunda y ultima colaboracion entre los dos pilares mas importantes del comic italiano **Pratt** el Grande y **Manara** el Inmenso.

En **El Gaucho**, **Milo Manara**, como no podia ser de otra manera, nos deslumbra con sus bellas mujeres de cuerpos perfectos y sonrisas vaginales, y con su envidiable habilidad grafica para contar historias y recrear de una manera inmejorable lo mismo escenas de asalto de las tropas del 71° de los Cazadores Escoceses, que los selvaticos parajes del extremo sur de America, entre el rio de la Plata y la Tierra de Fuego a finales del XIX… Un lujo de dibujante…

En **El Gaucho**, **Hugo Pratt** hace gala de todos sus recursos narrativos y de sus amplios conocimientos sobre los mas importantes acontecimientos de la historia reciente para contarnos por un lado, uno de los episodios mas importantes de la lucha por la independencia de las colonias españolas en Latinoamerica, por otro lado, una tragica historia de amor, una historia llena de vida y una historia llena de muerte tambien
Muy al gusto de las historias de **Hugo Pratt**.

El Gaucho es un relato. El relato de **Tom Browne**, antes un joven y simple tambor militar, ahora convertido en un venerable anciano indio con mas de cien años de edad como bien refleja su marchita piel. El relato de unos recuerdos de juventud, de un momento y de un lugar indispensables en la historia de la humanidad, en los que **Tom Browne** fue un joven tambor que sirvio a las ordenes del Ejercito Britanico colonial a principios del siglo XIX.
El Gaucho son los recuerdos de una tormentosa huida hacia un mundo nuevo por descubrir, son los recuerdos de aquellos compañeros de viaje, de Matthew el jorobado, del indomable Jose Otalora, de la sensual Aureliana,,,, De la vida, de la muerte, de la importancia de los hombres en la historia, y de las historias de amor: De la bella Molly Malone ..

El Santuario del Patriarca

GANTZ

Gantz comienza cuando dos adolescentes (Kei Kurono y Kato Masaru) mueren en trágicas circunstancias.. para aparecer justo después en un extraño apartamento en el que se encuentran otras personas que también han escapado de la muerte en el último instante un profesor de primaria, dos mafiosos, un político y otros dos jóvenes de su edad, mas una chica joven que se había intentado suicidar y que aparece allí después de ellos En la estancia solamente hay una esfera negra (Gantz), la cual, una vez han llegado todos, les proporciona unos trajes especiales y armamento de alta tecnología y les da órdenes, obligándoles a ir a la caza de una extraña variedad de personajes a cuál más raro, unos seres que bien podrían ser alienígenas. Si intentan huir durante la "caza", son detectados y mueren (esta vez definitivamente). Pero también pueden morir enfrentándose a sus contrincantes, siendo en ese caso sustituidos por nuevos "participantes". ¿Quiénes sobrevivirán? ¿Quién les dirige en la sombra? ¿Están vivos o muertos? ¿Qué esta pasando en realidad?

Como veis, la serie mezcla elementos de terror, fantasía y ciencia-ficción. Pero en este baturrillo de géneros destacan dos elementos. Para empezar, el estilo de dibujo de Hiroya Oku, que introduce todos los elementos fantásticos en un mundo tremendamente realista, tanto en la representación de los protagonistas como en las ropas de estos, las ciudades, los vehículos Un estilo que está causando sensación en Japón, donde Hiroya Oku ya era conocido gracias a la serie de manga erótico Hen (Strange Love). Pero con Gantz se ha convertido en un autor de moda El otro elemento que marca la serie es su alto componente gore,

que hace de Gantz un manga para adultos La serie es pródiga en desmembraciones y demás lindezas aderezadas con muchos litros de sangre, y el detallista estilo de dibujo no ahorra crudeza en estas escenas

Hay que comentar que el dibujo utiliza técnicas 3D por ordenador con las que se dibujan escenarios tridimensionales y algunos elementos tecnológicos (armas, la esfera) que se integran con los elementos dibujados manualmente

La serie empezó en el año 2000 con gran éxito en Japón y pronto fue exportada al resto del mundo También se está desarrollando el anime de la serie, pero aún está inédito en España

Karnov

FICHA TECNICA:

Título en Japón: GANTZ
Título en España: GANTZ
Autor: Hiroya Oki
N° de tomos: 11 (colección abierta en Japón)

LOS JUEGOS DE ROL DE SUPERHÉROES

Creo que a estas alturas todos sabemos que el primer juego de rol que existió (y que se comercializó como tal) fue el «Dungeon & Dragons» de Gary Gygax. Y supongo que todos os habréis imaginado que no tardaron mucho en salir un buen montón de juegos de de rol clónicos. Sería interesante hablar sobre todos ellos, pero como tampoco es plan de hacer un monográfico, nos vamos a centrar en unos pocos.

«Villains & Vigilantes», de FGU, fue uno de los primeros juegos de rol que decidieron dar el salto en 1979 de la fantasía a otros géneros, no limitándose a imitar al clásico D&D, sino creando un nuevo universo en el que desarrollar las aventuras de los héroes. Un universo basado, cómo no, en el fabuloso mundo de los superhéroes.

No sé si realmente fue el primer juego de rol sobre superhéroes que se editó, pero desde luego, fue todo un éxito. Tuvo varias ediciones, revisiones y más de medio centenar de complementos. Y eso que no tenía un universo de juego propio, sino que cada complemento proporcionaba una aventura, unos villanos y una ambientación (el espacio, Japón, las mafias, etc.). No obstante, había homenajes más que sobrados a Marvel y Dc.

Otro juegos se sumaron al carro, como el «Marvel Superheroes» de la editorial TSR (la misma que publicaba «Dungeons & Dragons»), el «Heroes Unlimited» de Palladium Books, «Superworld» de Chaosium... Posiblemente hubiese muchos más, estos son solo los que yo conozco. Como bien podéis imaginar, muchos de los juegos no tenían una ambientación famosa (salvo el «Marvel Superheroes», claro), sino que iban creándola sobre la marcha. Un ejemplo evidente era «Heroes Unlimited», que solo era un sistema de juego, y luego podías comprarte los complementos para jugar el tipo de historias que más te gustara.

Eran juegos muy basados en el azar, lo mismo a ti te gustaba *Batman* y acababas jugando con un alienígena mutante... Además, había muy poco espacio para la interpretación, ya que lo que primaban eran los combates. Algunos juegos, incluso, incluían tableros y fichas para colocar, por lo que la cosa se volvía una especie de «Hero Quest» superheroico.

Cabe destacar una excepción, por supuesto: el «DC Heroes» de MFG. Un juego donde podías diseñarte un personaje a medida, y en el que los complementos eran increíblemente detallados, siendo una auténtica guía no-oficial del Universo Dc.

La cantidad de material que se publicó para estos juegos (algunos de ellos, aún dan guerra en las librerías yankis) hace que uno se plantee el increíble auge que estos juegos tuvieron, sobre todo, en los años 80. Y es que los 80 fueron una Edad Dorada para los cómics de superhéroes.

EL CASO ESPAÑOL

¿Por qué en España no se publicaron estos juegos, si es evidente que tenían mucho éxito? Es difícil saberlo. Hay juegos que parecían de cajón, por ejemplo el «Dc Heroes», ya que Ediciones Zinco publicaba aquí en España, tanto material de rol, como cómics de Dc.

Tal vez la explicación se deba a que en España no hubo un mercado nacional de rol realmente importante hasta los años 90, que fue la fecha en la que muchos juegos de rol se tradujeron por primera vez a nuestro idioma, y para esas fechas los cómics estaban en franca decadencia (en nuestro país y en EE.UU.): Ediciones Zinco publicaba poco y solo en tomos, y Forum tenía que sacar en tomos anuales colecciones emblemáticas como «Daredevil», «Los 4 Fantásticos», o «Los Vengadores». Es posible que las editoriales españolas temiesen un fracaso si sacaban juegos de rol de ambientación superheroica y se centrasen en nuevos productos «seguros» como eran «El Señor de los Anillos», «La Llamada de Cthulhu» o «Advanced Dungeons & Dragons».

LLEGA SUPERHEROES Inc.

Sin embargo, en 1995, una editorial llamada Cronópolis decide poner fin a esta situación marginal que viven los juegos superheroicos en España. Especializada en juegos de rol autóctonos, ha publicado ya material como «Universo» o el exitoso «Coman-

dos de Guerra». Eso sí, todos sus juegos utilizan el mismo sistema, basado en porcentajes y en niveles (un extraño combinado). Con un sistema de juego así de peculiar nace «SUPERHEROES Inc.», el primer juego de rol de superhéroes que España conoció (y que conoce, pues es el único publicado en la lengua de Cervantes).

SUPERHEROES Inc. presenta bastantes novedades respecto a otros juegos similares. El combate no es su principal preocupación, lo que en ocasiones incluso parece un problema, ya que tantos poderes raros usándose de forma ofensiva pueden llegar a ser un tormento para un Director de Juego poco experimentado. Por otro lado, de sus casi doscientas cincuenta páginas, un centenar de ellas se dedicaban a explicar el mundo de juego y toda su ingente mitología de héroes y villanos. Dicen las malas lenguas que este juego iba a ser llamado, en principio, «Iberia Inc.», un cómic que iba a editar Marvel UK y que harían dos españoles llamados Rafael Marín y Carlos Pacheco (¿os suenan?), pero al final no se llegó a un acuerdo y tuvieron que cambiar la ambientación.

Aunque los homenajes a Marvel y a Dc son bastantes, la fabulosa estética del juego, obra del dibujante español Rafa Garrés, lo acercó muchísimo al universo Image. Todo un acierto, ya que es muy difícil imaginarse un universo superheroico si no está correctamente ilustrado.

El juego salva todas sus carencias gracias a un sistema simple, pero efectivo, que permite añadir reglas, retocar poderes, crear nuevas armas y artilugios. Consigue, en buena parte, la sensación de que nuestros personajes son parte de un tebeo: reglas para salir volando por los aires ante un puñetazo, para resistir los disparos de un fusil, una cantidad de poderes bastante amplia y muchos tipos de personajes, desde alienígenas y dioses, a héroes urbanos y sin poderes... Pero, sin embargo, le falla lo que, en mi opinión, es el talón de Aquiles de un juego de rol: el sistema de creación de personajes.

El juego es heredero de otros juegos de rol en los que el azar decide qué será tu personaje. Así, tu superhéroe, lo mismo es un dios reencarnado, que un ex-boina verde que va haciendo justicia por su cuenta, o incluso descubres que no tiene identidad secreta o que es un lunático. Aunque, posiblemente, el sistema ha sido pensado para que los jugadores noveles no se líen demasiado, el problema de un sistema de creación de personajes por azar no es solamente de «gustos» (aunque es una putada que a ti te guste Estela Plateada y tengas que jugar con una especie de Castigador), sino que también lo es de jugabilidad. Imaginaos que os sale que en vuestro grupo habrá un justiciero sin poderes, un mutante que habla con las plantas y un Dios Nórdico del trueno que lanza rayos, vuela y es muy poderoso. Acabaría ocurriendo que el Dios Nórdico tendría que hacerlo todo, ante la aburrida mirada de los demás jugadores. Por supuesto, el truquillo está no hacer mucho caso a las tiradas, como los directores de juego veteranos ya sabemos.

EL UNIVERSO DE SUPERHEROES Inc.

Uno de los fallos de SUPERHEROES Inc., si fuera un tebeo de verdad, es que hay demasiados superhéroes. Si sumamos todos los grupos de héroes y villanos, nos salen tantos personajes como en la Marvel. Por supuesto, muchos grupos son muy parecidos entre sí y otros no parecen tener una función muy clara. Como ya digo, en un tebeo esto sería espantoso: personajes mal definidos y sobreabundancia de superhéroes y supervillanos. Pero como esto es un juego de rol, nos viene que ni pintado: un montón de grupos para meter en las partidas y que nunca sean repetidos, y un montón de material a medio desarrollar para que tú lo adaptes a tu gusto.

Además, el universo de SUPERHEROES Inc. cuenta con bastantes organizaciones, entra las que se encuentra la propia SH Inc., que viene a ser algo así como unos «Héroes de Alquiler» y que, a cambio de un módico precio, le permiten a cualquiera acceder a la ayuda de los enmascarados. Por supuesto, esto no es obligatorio, puedes empezar por libre si lo deseas, pero no me podréis negar que es un buen gancho para las partidas.

Los villanos del libro básico son magistrales. No son muchos, una pena, pero sí los suficientes para que tus jugadores disfruten como locos. Son muy diferentes, tienen unos objetivos muy claros y unos métodos que rayan el terrorismo, lo que les llega a hacer realmente terroríficos.

Pero, mejor que los villanos, es el mundo en general. La humanidad teme a todos los que son diferentes (sí, hay mucho de Claremont en este juego), y los propios gobiernos han desarrollado ejércitos de tecno-armaduras para poder controlar los desmadres de los no-humanos. Una ambientación que reconoz-

co que al principio parece muy gris y sombría, pero que enseguida engancha y te hace disfrutar aún más de este juego.

LOS COMPLEMENTOS

La primera edición de SUPERHEROES Inc. contó en total con cuatro libros: el de reglas, más tres complementos de diferente calidad. El libro básico fue escrito por Roberto López-Herrero, Mikel Medina y Pedro Alcántara. Pero son los dos primeros los que van a mantener en marcha el juego y, ya a partir de la segunda edición (de momento van tres, todo un récord para ser un juego español), será Mikel Medina el que cargue con todo el peso del juego.

El complemento que posiblemente más me gusta, y que también puede considerarse lo mejor del juego, salió en 1996: es el **HÉROE Agenda**. Este enorme libro, de casi 200 páginas de añadidos al juego, tiene un montón de cosas buenas y, si acaso tiene algún defectillo, mi memoria selectiva lo ha olvidado.

Para empezar, el libro es una guía para jugar con supervillanos. Pero, en lugar de presentar nuevos poderes, lo que hace es explicarnos como interpretar a los villanos, las razones por las que nuestro personaje decidiría volverse malo y como hacer que un buen malo no parezca un histriónico chistoso de la

teleserie sesentera de *Batman*. A parte, un montón de nuevos supervillanos son presentados, supliendo a los pocos que se presentaban en el libro básico. También tenemos agencias gubernamentales y empresas privadas que persiguen a los héroes, grupos de mercenarios que se venden a cualquiera que pueda pagarles y, finalmente, algunos héroes nuevos, aunque, eso sí, algo siniestros. Noventa páginas son dedicadas a ambientación y personajes nuevos, toda una gozada.

Además, las reglas son ampliadas, se corrigen erratas y se presentan nuevas clases de personajes que acercan el juego al lado «oscuro». Vampiros, Hombres Lobo, poseídos, retorcidas razas alienígenas... y a eso hay que sumarle un mundo paralelo (una especie de Tierra 2) y una infinidad de nuevas armas y equipos.

Pero lo mejor es, sin duda, OBJETIVO: EUROMAN. Una campaña donde se nos ofrece la posibilidad de ser villanos y de disfrutar con la caza y captura de *Euroman*, que viene a ser el *Capi América* de este universo. Llena de giros sorprendentes, con la posibilidad de redimir a los personajes y con bas-

tante libertad para que cada Director de Juego pueda hacer añadidos y recortes a su gusto es, posiblemente, la mejor partida oficial que se ha escrito para este juego. No dejéis de jugarla.

Debido al éxito del complemento anterior, CRONÓPOLIS decidió sacar uno nuevo apenas cuatro meses después del HÉROE Agenda. Se llamó **CROSSOVER 1**, y apenas contaba con 65 páginas. Podría decirse que es un producto menor (y también más barato), ya que solo cuenta con tres aventuras y un puñado de personajes nuevos. No obstante, es interesante, ya que presenta al primer supergrupo adolescente de este universo: POWER GENERATION e incluye un par de dioses nórdicos y bastante trasfondo para incluirlos y una nueva prisión de máxima seguridad para supervillanos, llamada AQERA.

Las aventuras que se incluyen tienen un nivel desigual. CAOS EN AQERA, de Mikel Medina, trata sobre un asalto a la prisión de máxima seguridad. Los personajes pueden ser supervillanos o superhéroes, y tristemente debo reconocer que la partida acaba siendo un mata-marcianos con superpoderes. Está poco desarrollada, los mapas son demasiado pequeños, y un tufillo a «dungeon» del D&D persiste en cada escena.

QUIÉN VIGILA A LOS VIGILANTES es una aventura de Roberto López-Herrero que va a resultar ser lo mejor del libro. Centrada en personajes urbanos y poco poderosos, desarrolla el lado menos superpoderoso del juego y sienta las bases de lo que deberían ser las partidas con este tipo de personajes.

Por último, Miguel Ángel Aijón nos presenta PROYECTO MATRIZ, una aventura donde prima la investigación y que está entretenida y bien escrita. Desde luego, hay que reconocer que el libro incluye tres modos diferentes de enfocar las partidas, y eso es de agradecer.

Debería comentar que en este libro, Rafa Garrés deja paso a otro ilustrador, Marcos Martín. Aunque desde luego no es tan buen ilustrador, su estilo limpio y cercano a Alan Davis hace que sus ilustraciones nos parezcan igualmente atrayentes.

El último libro de SH Inc. no es un libro en sí, sino que son las **PANTALLAS DE JUEGO**. Una preciosa ilustración de Rafa Garrés (aunque un poco sosa, uno se esperaba superhéroes partiéndose los piños) y un buen montón de tablas aligeran las partidas y los combates.

Incluyen, además, un libreto de 30 páginas escasas con reglas avanzadas de combate que aconsejo a todo el mundo, una partida que nuevamente se desmarca de lo que todos esperábamos y se centra en los personajes artistas marciales, y encima se incluyen quince secundarios pregenerados para ahorrarnos trabajo, como delincuentes comunes, abogados, médicos, policías y militares.

Salió editado con dos meses de retraso a finales de 1996 y fue lo último que la editorial Cronópolis publicó antes de cerrar.

LO QUE QUEDÓ EN EL TINTERO

Se anunciaron 3 libros más que nunca verían la luz, toda una lástima. Paso a hablar un poco sobre ellos porque, desde luego, tenían muy buena pinta:

El primero debía haber aparecido en Diciembre de 1996, poco después de las pantallas, y se llamaba TIERRA DE HÉROES. Habría sido un libro grande, al estilo del HÉROE Agenda. Hablaba sobre los EE.UU., pues casi toda la ambientación publicada anteriormente había sido pensada para jugar en la unión Europea. Los héroes más clásicos, los tejemanejes del gobierno, los villanos más peligrosos... este libro venía a ofrecer una ambientación casi totalmente nueva y seguramente incluiría una cantidad enorme de referencias a Marvel y Dc. Una pena que nunca lo viésemos.

El segundo libro, anunciado para principios de 1997, era **CROSSOVER 2**. Incluiría más aventuras y algunos nuevos personajes, seguramente al mismo estilo del CROSSOVER 1. Habría sido interesante ver qué nuevo tipo de aventuras presentaban.

Por último, se anunció un libro que, a mediados del 97, debería haber sido la piedra angular del juego, pero cuya publicación tardó un lustro en ser posible. **ARMAGGEDON** poseería reglas sobre dioses y héroes cósmicos, pero sobre todo sería una gran aventura que llevaba mucho tiempo forjándose. En los libros anteriores, se habían ido soltando pistas sobre que una gran hecatombe cósmica iba a ocurrir. Este libro habría sido una especie de «Secret Wars» donde muchos héroes habrían caído, también muchos villanos y otros muchos nuevos habrían podido surgir. Años después se logró publicar, creo que por parte de la editorial Qué Punto Es, pero los aficionados tuvimos que quedarnos un buen puñado de años esperándolo. De hecho, yo aún estoy esperando que llegue a mi ciudad.

CONCLUSIONES

En definitivas cuentas, me parece que queda claro que los juegos de rol de superhéroes sí tienen mercado en España, que no tienen por qué reducirse a batallitas entre buenos y malos, y que hay un público fiel deseando nuevas publicaciones sobre el tema (que tristemente nunca se producen).

SUPERHEROES Inc. fue toda una sorpresa, poseedora de una calidad que muchos juegos de la época (extranjeros y españoles) ni siquiera soñaban poder llegar a tener. Pero también ha sido una desilusión, pues su baile continuo con las editoriales (va por la tercera) ha impedido que saque tanto material como sus seguidores querríamos.

Sea como sea, es un gustazo poder decir: «nosotros lo hicimos». Porque, de lo que no cabe duda alguna, es que SUPERHEROES Inc. es uno de los mejores juegos superheroicos que jamás se hayan hecho a cualquier lado del Atlántico.

Melkart

Holden Carver

Ha pasado bastante tiempo desde que, en 1992, Jim Lee fundara su propio universo. Tras haber trabajado para **Marvel**, Lee y otros cinco conocidos dibujantes decidieron que ya era hora de crear nuevos mundos que compitieran con los existentes. Así nació el **Universo Wildstorm**.
Esta creación no ha dejado a nadie, con el paso de los años, indiferente, pues de él han ido surgiendo grupos de personajes emblemáticos y de renombre y, probablemente, conocidos por la gran mayoría: *WildC.A.T.s, Stormwatch, The Authority, Gen13, Planetary…*
Debido a su capacidad para llegar a los lectores, **Dc comics** adquirió **Wildstorm**, allá por 1998, que aún así no perdió su identidad y siguió adelante sacando más y más series con antiguos y nuevos protagonistas.
Se podría destacar a muchos de ellos, pues de cada grupo de héroes fueron apareciendo colecciones que se centraban en uno solo de ellos, de manera que el **Universo Wildstorm** cobraba una dimensión mayor, no limitándose únicamente a presentar supergrupos que repartían castañazos por doquier, con unos miembros que carecían, la mayoría, de historia propia.
Sin embargo, "no todo el monte es superhéroe", reza el modificado dicho, así que para esta ocasión nos centraremos en un personaje un tanto diferente a lo que se suele ver hoy día, que comienza sus andaduras a finales de 2002, principios de 2003 (en USA, claro).

Se llama **Holden Carver** y su origen es, de momento, desconocido. Lo poco que se sabe de él es que se trata de un espía que ingresó en O.I. (Operaciones Internacionales) como hiciera James, su padre (fallecido).

En una de sus misiones tuvo que recuperar un extraño artefacto proveniente de La Sangría (una dimensión paralela). Mientras lo hacía, el objeto fue absorbido por su sistema nervioso, que acumuló una cantidad ingente de energía y la canalizó, sin saber cómo controlarla, al resto de sus compañeros de expedición, a los que fulminó instantáneamente.

Tras ser analizado por la gente de O.I., descubrieron que su "nuevo don" consistía en tener la capacidad de no sentir ninguna clase de dolor o trauma y de poder almacenarlos, para luego traspasarlos a otros organismos. De ahí su nuevo nombre, **"El Conductor"**.

Carver, entonces, accede a una nueva misión para *John Lynch*, director de O.I., infiltrarse en las filas de la organización criminal de Tao (antiguo miembro de *WildC.A.T.s* con el poder de manipular las mentes a su antojo y que ahora se dedica a tratar de alterar la economía mundial con un grupo de gente con habilidades sobrehumanas) como agente renegado de O.I.

Se trata de una operación secreta que solo *Lynch* y **Carver** conocen, para la cual preparan una coartada, que no es otra que simular que la muerte del padre de **Holden** ha sido debida a una traición por la que fue ejecutado, por orden del propio *John Lynch*, su superior, con lo que ahora, lógicamente, **Carver**, le profesa un profundo odio. Por eso mismo resulta fácil hacer creer que en realidad él mismo mató a sus compañeros y robó el extraño artefacto, escondiéndose para que nadie lo encontrase luego, excepto *Steeleye*, el encargado de reclutar nuevos agentes para Tao, en Bangkok. De esta manera, consigue ser aceptado en las filas criminales.

Lamentablemente, el contacto de **Holden Carver** fuera de la organización, *John Lynch*, está ahora mismo en coma debido a un tiroteo, con lo que todos sus compañeros de O.I., desconocedores de la operación secreta, creen la farsa y piensan que **Holden** es, en realidad, un traidor. De este modo, se encuentra completamente solo, con sus antiguos amigos tratando de darle caza para acabar con él.
Por si fuera poco, además, empieza a gustarle "la chica del jefe", Miss *Misery*, otra agente de Tao cuya habilidad especial consiste en un ansia inconmensurable por el sadismo, que necesita para encontrarse bien de salud.

Podría decirse que **"El Conductor"** es un espía muy concienciado con su trabajo para O.I., pero totalmente atormentado por las atrocidades que debe cometer para acercarse más a su enemigo (para quien simula trabajar). De esta manera, *Brubaker* consigue transmitir al lector el continuo e intenso debate moral que le supone matar a gente inocente y no tan inocente para "agradar" a Tao, poder ascender en la jerarquía de su organización criminal y así, acabar con él. A esto también habría que sumarle las pesadillas que tiene debidas a su encuentro con el artefacto proveniente de la Sangría y que de buena gana despacharía a sus nuevos y asesinos compañeros si pudiera.
Es de suponer que, bajo estas circunstancias, no sonría a menudo ni sea muy feliz, tan solo serio y efectivo.

Creado por Ed Brubaker y dibujado por Sean Phillips, **Holden Carver**, aparece en una especie de cameo con *Grifter* (*Cole Cash*, de *WildC.A.T.s*) en *Point Blank* y en su propia colección, **Sleeper**, una especie de serie negra o thriller que deja al lector sin aliento en cada uno de los doce números que la componen, y que ha sido un éxito rotundo en USA, con muy buenas críticas y nominaciones a los Premios Eisner 2004 (los equivalentes de los Oscar en la industria del cómic en Estados Unidos), en las categorías de Mejor Nueva Serie, Mejor Guionista y Mejor Portadista.

Fray-Tuko

UN PANTANO LLENO DE "COSAS"

Es un hecho el que muchos lectores confundan a dos personajes con tantas similitudes como las que tienen **Swamp Thing (La Cosa del Pantano de D.C.)** y **Man-Thing (El Hombre Cosa de Marvel)**
El parecido entre ambas criaturas no es meramente físico, sino que, como podéis comprobar, también se hace patente en el nombre, lo que da lugar a muchísimas confusiones. Incluso en algunas páginas en las que se habla de la próxima película de **Man-Thing**, se mezclan las trayectorias de ambos monstruos a la hora de comentar los cómics en los que está basado el film.
El propósito de este artículo és el de diferenciar a ambos personajes y, para ello, es indispensable liar un poco más la madeja y hablar de una tercera "Cosa", la que dio origen a las dos que hoy nos ocupan, un monstruo que nació hace más de sesenta años y que es un gran desconocido para la mayoría de lectores: **The Heap**.

Para no perdernos a la hora de identificarlos, vamos a abordar a los personajes por orden de aceptación y popularidad.

SWAMP THING - LA COSA DEL PANTANO (D.C. Cómics)
El personaje nace en una historia de 8 páginas publicada en el nº92 de **House of Secrets** (1971), una revista de terror que editaba **D.C. Cómics**. Los autores que dieron vida a la criatura fueron **Len Wein** y **Berni Wrightson**, que se llevaron una más que grata sorpresa al comprobar que su historia corta recibía un premio de la **ACBA (Academy of Cómics Books Arts)**
En **D.C. Comics** no perdieron el tiempo y, en noviembre de 1972, ya estaba distribuido el primer número de la nueva serie llamada **Swamp Thing**, con el mismo equipo artístico que había creado al personaje unos meses atrás.
La serie se centraba básicamente en la (ya poco utilizada) fórmula de historias cortas y estrenó con un éxito arrollador.

El origen del personaje se desarrolla cuando un matrimonio de científicos del gobierno de USA se aísla en una cabaña para trabajar en un proyecto de biorrestauración. Pero una misteriosa organización va tras el suero que el matrimonio **Holland** está investigando, así que colocan una bomba que vuela por los aires la cabaña con el marido **(Alec)** dentro.
La fórmula se derrama sobre éste contaminándole y, envuelto completamente en llamas, se sumerge en la ciénaga. De esta manera, se convierte en **La Cosa del Pantano**.

A pesar del éxito con el que comenzó, la serie fue perdiendo fuerza y cerró en su nº24. Uno de los factores determinantes de su cierre fue la marcha del equipo creativo cuando la colección rondaba la decena de números.

Muchos años más tarde, **Wes Craven** realizó una película que adaptaba las historias del engendro, **"La Cosa del Pantano"** (1982). El film no resultó tener el éxito esperado, pero la **D.C.** aprovechó para relanzar el cómic con una nueva colección, **"The Saga of the Swamp Thing"** que apareció en mayo del 82. Esta publicación, en un principio, no estaba destinada a ser una gran serie, pero fue entonces cuando llegó el maestro **Alan Moore**, el cual se mantuvo en la colección desde el nº20 al 64. Durante estos números realizó una de las consideradas "mayores obras maestras de cómic", la cual ha sido reeditada en multitud de ocasiones.
Ni la secuela de la película **"El retorno de la cosa del pantano"** (1989), ni la serie de televisión con tintes ecologistas de principios de los 90, han conseguido tener el éxito del que gozó el cómic en manos de **Alan Moore**.

MAN-THING - EL HOMBRE COSA (Marvel Comics)
Fue un descarado y reconocido plagio de la **Swamp Thing** de **D.C.** Se creó en las páginas de **Savage Tales** en 1971. El equipo creativo encargado de darle vida fue el formado por **Steve Gerber** y **Gray Morrow**. Tras una incursión en la serie **Aventures Into Fear**, el personaje recibió colección propia, con el mismo guionista, pero distinto dibujante, **Mike Ploog**, que fue el encargado de dibujar sus aventuras en una serie que constó de 22 números y que terminó siendo cancelada en octubre del 75.

Su origen es prácticamente calcado del de **La Cosa del Pantano**, un científico **(Ted Sallis)** trabaja a las órdenes de **S.H.I.E.L.D.** en el **Proyecto Gladiator**, que intenta desarrollar un nuevo suero del **Supersoldado** (a la historia se le da una ambientación puramente **Marvel**).

UN PANTANO LLENO DE "COSAS"

Sallis es traicionado por su ayudante (y amante), la cual le vende miserablemente al crimen organizado. Habiendo destruido sus notas y huyendo en su coche tras inyectarse el suero, el pobre hombre termina arrojándose a las aguas de un pantano, del que resurge convertido en **El Hombre Cosa**, un ser vinculado empáticamente con los personajes que le rodean.

Hubo un intento fallido de hacer resurgir al personaje en una nueva serie de la que se encargó **Chris Claremont**, en noviembre del 79. Posteriormente, el propio **Claremont** rescató el monstruo para un número de **Uncanny X-Men**, el 144, publicado en mayo de 1981.
A partir de ese momento, **El Hombre Cosa** apenas ha aparecido en las páginas de los cómics **Marvel**, con la excepción de incursiones como la anteriormente mencionada o un serial dentro de la colección **Marvel Comics Presents**.

Actualmente se habla de una película que ha dirigido **Brett Leonard**, la cual se debería haber estrenado este mismo año, pero parece que tendremos que esperar hasta el 2005 para ver los resultados y comprobar si **Marvel** aprovecha el tirón para relanzar el personaje, táctica más que habitual de la compañía.

THE HEAP - EL CÚMULO
(Hillman / Eclipse Cómics)

El genuino y original monstruo, el primero en ver la luz (diciembre de 1942), lo hizo como un villano, pensado para la serie **Sky Wolf**, aunque fue presentado en la colección **Air Fighters**, serie estrella de una editorial llamada **Hillman**, que por aquel entonces publicaba cómics.
Harri Stein y **Mort Leav** fueron los encargados de "parir" a la criatura, que le dieron un origen muy poco parecido al de sus otras dos versiones.

El **Barón Eric Emmelman** era un aviador alemán de la 1ª Guerra Mundial (el hecho de ser alemán daba motivos más que suficientes para ser un magnífico villano en esta época). Su avión fue abatido en Polonia y cayó en picado hasta un cenagoso pantano, del que más tarde el **Barón** surgiría convertido en **The Heap**. Sin sueros del **Supersoldado** ni productos químicos aditivos, simple y llanamente de un avión estrellado en un pantano, nació el monstruo original, lo cual demuestra la "ingenuidad" de los cómics en la década de los 40.

El personaje obtuvo serie propia dentro de la colección **Airboy**. No fue una corta trayectoria, pues duró algo más de 6 años (del nº 32 al nº111), durante los cuales fue llevado de la mano de numerosos artistas como **Bill Woolfolf**, **Leonard Starr** y **Carmine Infantino**, por citar a unos cuantos.

Años después de que **Hillman Cómics** cerrara, la editorial **Skywald** realizó un intento bastante pobre de recuperar al personaje en la colección **Psycho** y, a finales de la década de los 80, haría lo propio **Eclipse Comics**, que también rescató a otros personajes de la época, como el citado **Airboy**.

"COSAS" CONCLU YENTES

Toda esta historia del "plagiador plagiado" es muy frecuente en el mundo del cómic, pero se puede concluir, y este es un buen ejemplo de ello, que no siempre el producto original es el mejor, ya que, aunque una idea sea en un principio excelente, debe ser tratada con ingenio y habilidad para conseguir que siga vigente y cale en los lectores, cosa que consiguió de forma aplastante **Alan Moore** con la encarnación del monstruo en su versión **D.C.** que, sin duda alguna, es la mejor de las tres, con diferencia.

A partir de ahora tendréis más claro quién es quién en esta gran "pantanada" y, si alguna editorial decide publicar un crossover entre las tres "cosas", sabréis identificarlas de manera efectiva, aunque... casi mejor que se dejen de crossovers, "la lucha en el barro es mucho más sugerente cuando la protagonizan las féminas."

DOCUMENTACIÓN

http://www.marveldirectory.com/individuals/m/manthing.htm

http://darkmark6.tripod.com/swampthingind.html

www.toonopedia.com/ heap.htm

Lost Planet nº1 (Eclipse Cómics)

Cnavalon

LA BARBA DE ODÍN ES LEGENDARIA, PERO... ... ¿QUÉ ME DICES DE LA DE SU HIJO?

Ha estado a punto de dejársela. Antes de descubrir las Cuchillas Desechables Bic, el Dios del Trueno casi estuvo a punto de arrojar la toalla. No podía imaginar una cuchilla capaz de rasurar una barba que había resistido las bajas temperaturas del territorio de los Gigantes de Hielo, el vacío infinito de la Galaxia Oscura o la maldición de Hela. Pero nosotros sí lo sabíamos.

Nosotros sí imaginamos que, si la "Pequeña Sierra Mecánica" Desechable Bic, con sus aserrados e hiper-afilados filos triples, con sistema de aleación de Vibranium y el mecanismo patentado "Vibra-Corte" no era capaz de dejarle la cara como a un recién nacido, nada podría. Tras una pasada, volvió a tener la inmortal y lisa cara que puedes ver en la foto de arriba. Y cuando descubrió su ridículamente bajo precio, hizo un pedido enorme en el Lidl para que se lo enviaran a la Mansión de los Vengadores, alegando:

¡RAYOS Y TRUENOS! ¡NI SIQUIERA LA PROPIA ESPADA DE ODÍN PODRÍA CORTAR MÁS FINO! ¡Y SON TAN BARATAS!
BIC
DESECHABLES
SI PODEMOS AFEITAR A UN INMORTAL, PODEMOS AFEITARTE A TI
ADVERTENCIA
FRAY-TUKO & ULTRONXII

el tertuliano enmascarado

Retroactive continuity (Retcon)

Traducción Google: **Continuidad retroactiva** (¡vaya, esta vez acertó)
Traducción de andar por casa: **Mira con qué nos sale éste ahora.**

Retcon, o retroactive continuity, es un recurso que consiste en "revelar" hechos o circunstancias del pasado de un personaje o grupo de persona,es que no fueron explicados en su momento. El término fue acuñado por el gran ***Roy Thomas***, a propósito de su trabajo en ***All-Star Squadron***, de DC, en los años 80.

La historia es la siguiente: tras la ***Silver Age*** de los cómics, la protagonizada por Barry Allen, Hal Jordan y compañía, la editorial tuvo que buscar alguna manera de explicar por qué los héroes de la ***Golden Age*** (Jay Garrick, Alan Scott y demás) "desaparecieron" de manera tan repentina. En realidad, simplemente dejaron de venderse y, por tanto, de escribirse, pero vete tú a explicarle eso a friki de turno.

De manera que Thomas se sacó de la manga una colección situada en el pasado del tiempo DC, donde se explicaban las andanzas de dicho grupo de héroes en esos años "oscuros". Evidentemente, esas aventuras constituían el pasado del tiempo presente de DC, con lo que debían ser incorporadas al canon DC

Ése fue el primer uso consciente y explícito del término en los cómics, pero la técnica ya era conocida y usada ampliamente mucho antes de los años 80. En "El Flash de dos mundos" (***Flash #123***, 1961), se nos revela el destino de Jay Garrick (el Flash de la ***Golden Age***) y su ciudad, utilizando como *retcon* el "secuestro" de la ciudad por parte del socorrido trío de villanos y su traslado a una especie de "dimensión paralela". Tanto en Marvel como en DC, la *retcon* fue utilizada sin tregua para explicar por qué el malvado de turno sobrevivió a su mortal caída al vacío, al colapso gravitacional, a la explosión de su cuartel general o a cualquiera de esas circunstancias a las que tan propensos eran los villanos hacia la página 22. Fuera del cómic, sólo hace falta recordar la *retcon* que aplicó ***Sir Arthur Conan Doyle*** a la supuesta muerte de Sherlock Holmes en las cataratas de Reichenbach

Volviendo a los cómics y al presente, la exitosa ***Identity Crisis*** (DC Comics) está basada en una *retcon* de tomo y lomo la violación de Sue Dibny, la esposa del Hombre elástico, en los años del Satélite de la Liga, y el "oscuro secreto" que desde entonces mantienen un grupo de "eaguers".

El bueno de ***Spiderman*** también ha sufrido en sus carnes los rigores de la *retcon*, pero no ha tenido tanta suerte. Parece que en Marvel no escarmentaron con la infausta saga del Clon (¡toma *retcon*!), sino que insisten en la actualidad en ***Amazing***, donde ***JMS*** nos revela un "pecadillo" cometido por cierto personaje hace la friolera de 1300 y pico números! Pecadillo que, evidentemente, tendrá "importantes" repercusiones en el futuro de nuestro arácnido favorito. Y qué decir de ***Avengers Dissassemble***, ya veréis, ya...

Roy Thomas, el megafriki definitivo. Con la cara pago.

Como paradigma de la *retcon* tendríamos el caso de ***The Sentry*** (Marvel), personaje al que se le creó, no solamente un pasado de ficción (en su propia miniserie), sino que se le añadió un pasado "real" que fue un diseño "perdido" de Kirby y Lee, nada menos: la realidad y la ficción, entremezclándose. Jamás el cómic estuvo tan cerca del aterrador ***1984*** orweliano y su continua reforma del pasado...

Está claro que, como la mayoría de recursos, la *retcon* puede ser utilizada con más o menos acierto, con más o menos propiedad. En mi opinión, existen tres casos que justifican plenamente el uso de la *retcon*

* Cuando contribuye a aclarar una circunstancia confusa en la continuidad del personaje (por ejemplo, el origen de la Visión en ***Avengers Forever***).
* Cuando genera una línea argumental interesante (como en ***Identity Crisis***).
* Cuando recupera un personaje "olvidado" (como en la actual y recomendadísima serie de ***Adam Strange***)

Los lectores aceptamos como recurso la *retcon* bajo las anteriores circunstancias, siempre que les acompañe una más: la *retcon* debe ser coherente con las características y circunstancias del personaje o situación "recuperados". Por ejemplo, en el caso del voto de Barry Allen en ***Identity Crisis*** a favor de la lobotomización, el hecho de que se produzca pocos meses después de la "muerte" de Iris, su mujer (y que dicha circunstancia se cite explícitamente), convierte la *retcon* en coherente y respetuosa con la trayectoria del personaje

Esta condición es absolutamente irrenunciable; cuando el guionista es tan torpe como para no respetar esta regla, el lector se siente traicionado (y con razón). Cuando no se respeta, percibimos el "cartón", vemos el truco; la famosa "suspensión de la credulidad", ese acuerdo tácito entre escritor y lector, se rompe. Nos recuerda que lo que leemos no es real, que no es más que el fruto de la mente de un guionista desplastado. Que estamos, en definitiva, ante un (mal) tebeo.

La tentación del guionista de recuperar del pasado un "terrible secreto" o una "estremecedora revelación" que le dé juego para los próximos números es fuerte, es el recurso fácil. Pero es un recurso que mal utilizado puede llevar al desprevenido escritor al Lado Oscuro de los Guionistas, donde moran las abominaciones cuyos nombres, por respeto a las familias de los señores Bendis y Straczinsky, no mencionaremos.

Bueno, pues esto es la *retcon*. Ahora, salid ahí fuera y localizad *retcons* como locos! Declaro abierta la caza de *retcon*

¡ASÍ HABLÓ... **EL TERTULIANO ENMASCARADO**!

1 - Roy Thomas (1940) perteneció a la primera generación de fans que cruzó la línea y pasó a trabajar en la industria. Discípulo favorito de Stan Lee, guionista de mérito, profundo conocedor de la continuidad Marvel y artífice como editor de la recuperación de R.E. Howard y Conan para la posteridad en forma de tebeo. Para saber más, http://www.tebeosfera.com/Libris RLH/autores/Roy/Thomas.htm

2 - Se considera que la Silver Age de los cómics DC comienza con la publicación de Showcase #4, de octubre de 1956, primera aparición de Barry Allen como Flash

3 - Golden Age se refiere a los cómics publicados a lo largo de los años 30 y 40; es decir, los años iniciales del negocio.

ROME TOTAL WAR

Requisitos:

Microsoft Windows 98SE/ME/2000/XP; Pentium III 1.0 GHz o Athlon 1.0 GHz; 256MB RAM; 8x Speed CD-ROM drive; 2.9 GB de disco duro (más 500MB para intercambio de archivos); 100% DirectX 9.0b

Descripción:

Rome: Total War ha sido calificado como el mejor juego de estrategia E3 El juego recrea en su modo campaña el desarrollo de Roma a través de tres de las principales familias romanas, así como su expansión por el mundo occidental.

¿En qué se diferencia de otros juegos de estrategia como *Warhammer 40000* o *Warcraft*? Para empezar es un juego de estrategia por turnos, al estilo del antiguo *Civilization;* por ejemplo, en cada turno podemos gestionar las ciudades que vayamos conquistando, contratar tropas, realizar misiones diplomáticas, ordenar asesinatos, infiltrar espías...

Mecánica del juego:

Cada ciudad es prácticamente una ciudad-estado que tú controlas. En el caso de que tengas un miembro de tu familia en ella, tú decides qué edificaciones produce y que tropas entrena, lo que dependerá de lo construido con anterioridad y de la población. Además, fijas los impuestos de dicha ciudad, lo que influirá, tanto en el crecimiento de la población, como en el estado anímico del pueblo. Si careces de gobernador en la ciudad, ésta se autogestiona, pero realmente no es muy eficiente, lo que hace que sea fundamental ampliar la familia para facilitar el control de las mismas.

Lógicamente no te encuentras solo en el juego y estarás rodeado de otras facciones que podrán ser aliados, neutrales o enemigos. En este punto es aconsejable centrar toda la fuerza de la republica (el objetivo en modo campaña es llegar a ser emperador) en una o dos facciones a la vez, ya que una gran division de las fuerzas es peligrosa, y solo combatir a los galos ya da más de un quebradero de cabeza. Para luchar deberemos ir reclutando las unidades de combate en cada una de las ciudades para situar a los enemigos.

Otra figura importante es la de los diplomáticos, a los cuales es importante enviar por el mundo para alcanzar acuerdos de comercio y así favorecer una mayor riqueza y una mayor cantidad de dinero con la que expandirnos.

En esta fase del juego tenemos dos figuras más de gran importancia, aunque no podrán ser adquiridos desde el principio, sino que se requiere un desarrollo previo: los espías (que permiten ver la composición de cualquier enemigo y que si se infiltran en las ciudades nos pueden abrir las puertas en caso de asedio) y los asesinos (útiles para realizar sabotajes en ciudades enemigas ó para matar a miembros de familias rivales).

En lo referente a las batallas, se juegan en un momento aparte. Destacar, a diferencia de otros juegos, el gran equilibrio entre tropas, debiendo realizar una correcta seleccion de éstas para garantizar la victoria. Como consejos, señalar la importancia de la caballería, que permite realizar ataques laterales o por la retaguardia, así como dividir las filas enemigas, y la importancia de los arqueros. Aparte de esto siempre es necesario otro tipo de tropas cuerpo a cuerpo que proteja a los que atacan a distancia.

Trucos: Para finalizar, unos truquitos para el juego:

Pulsa ° durante el juego para ir a la consola. Teclea allí uno de los siguientes códigos:

- ADD POPULATION: Añade gente a la ciudad indicada.
- AUTO_WIN: Atacante o defensor gana automáticamente la siguiente auto batalla.
- BESTBUY: 10% más baratas las unidades en modo campaña.
- CAPTURE SETTLEMENT: Capturar ciudad indicada.
- CREATE_UNIT: Crea una unidad.

Vincen

Dragonlance

Dragonlance es, sin la menor duda, una de las más grandes sagas de fantasía que se han escrito nunca.
Más de 100 libros publicados y en aumento, una enorme cantidad de autores distintos, un mundo de fantasía con elfos, humanos, enanos, kenders, centauros, minotauros, dragones...
Un universo completo donde se reúnen la aventura, el honor, la lucha por un mañana, y la lucha constante contra las sombras ajenas y propias que nos acechan a la vuelta de la esquina. Además de ambientación para un juego de rol, módulos, y 20 años vendiendo libros sin parar, con una trama principal y varias secundarias.
Basada y creada a partir del famosísimo juego "Dragones y mazmorras" y escrita por Margaret Weis y Tracy Hickman, el primero de los libros que se escribió sobre la Dragonlance fue "El retorno de los dragones" en 1984.
Este libro es la primera parte de la trilogía "Crónicas de la Dragonlance".

Según cuenta la leyenda, La empresa propietaria de "Dungeons & Dragons", tras un estudio de mercado en el cual vieron algunos fallos, decidieron contratar gente nueva, entre ellos a Tracy Hickman. Cuando Hickman y su esposa iban en el coche camino de la reunión, pensaron que sería bueno tener un par de ideas preparadas. La idea base era hacer modulillos mensuales de dragones, pero la historia de Hickman gustó y, junto a Margaret, la desarrollaron; triunfó tanto, que los jefes querían pósters, calendarios y novelas sobre el tema. Y a partir de ahí... el resto es Historia.

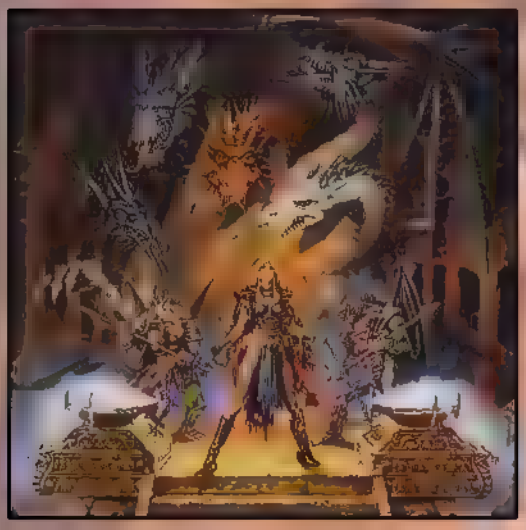
Muchos comentarios y comparaciones se han hecho con el famoso libro "El señor de los anillos". Yo, después de haber leído ambas obras, diré que Margaret Weis y Tracy Hickman han conseguido hacer cosas que Tolkien no consiguió con la suya. Durante la lectura de las "Crónicas de la Dragonlance" he experimentado, tanto momentos en los cuales he soltado una carcajada (la mayoría de las veces con Tass), como momentos en los cuales he estado a punto de dejar escapar una lágrima. Como mención aparte, decir que los personajes están mejor elaborados, en el sentido de que se profundiza mucho en ellos, tanto narrando sus aventuras y las hazañas que hacen, como contando los mínimos detalles e indagando más en sus personalidades, lo que consigue acercarlos aún más al lector.

Los libros que componen la trilogía de las "Crónicas de la Dragonlance", son:
"El Retorno de los dragones", "La tumba de Huma" y "La reina de la oscuridad".
La historia comienza cuando un grupo de viejos amigos se reúnen en la taberna "El último hogar", después de 5 años sin

verse. Durante su reencuentro, un acontecimiento inesperado les obligará a huir y con ello no hacen más que empezar sus aventuras. En el camino harán un descubrimiento espantoso que les hará seguir adelante, se toparán con toda clase de peligros, seres de fantasía, perderán amigos y harán nuevos compañeros de viaje. Veremos la evolución de los personajes a través de estos 3 libros, cómo algunos pasarán de ser meros aventureros a auténticos héroes. Éstos no pararán en su lucha contra el mal, lo cual les llevará a enfrentarse a la mismísima reina de la oscuridad.

Los principales personajes que se nos presentan en estos libros y de los cuales seremos partícipes de sus aventuras son:
El alegre y divertido Tass, de la raza kender, un ladronzuelo descarado y muy divertido, amigo de aventuras de Tanis y Flint, aunque éste último negará cualquier índice de amistad hacia el pequeño Kender. Tass nos hará sonreír en más de una ocasión en esta fantástica trilogía.
El enano cascarrabias Flint, siempre gruñendo, pero que, en el fondo, tiene un corazón enorme y es un valiente guerrero.
El noble Sturm. Su padre fue caballero de Solamnia y él intenta seguir sus pasos, guiarse por los códigos de honor y ser un buen caballero.
Los gemelos: el mago Raistlin y el guerrero Caramon. Raistlin ha cautivado a la inmensa mayoría de los lectores de la Dragonlance. Es un personaje enigmático y seductor, atrae mucho la atención su figura y su aspecto y, con el paso de las páginas, iremos viendo grandes cambios en él. Su hermano, Caramon, es totalmente lo opuesto, lo iremos descubriendo poco a poco mientras leemos las novelas.
Tanis el semielfo, que adopta el cargo de líder del grupo, siempre está debatiéndose entre su existencia humana y elfa, aunque realmente no puede pertenecer por completo a ninguno de los dos mundos.
Los bárbaros Goldmoon y Riverwind, que conocerán a ese grupo de viejos amigos y se les unirán forzosamente en esta gran aventura que les espera.
Kitiara, la hermanastra de los gemelos Caramon y Raistlin. Años atrás, una gran amiga de Sturm y algo más que amiga de Tanis, pero el paso del tiempo y su impetuoso carácter han hecho que se distanciasen. Cuando los amigos se reunieron después de 5 años en la vieja taberna, ella no apareció y poco a poco iremos viendo el porqué y su cometido dentro de esta gran aventura.
Laurana, la princesa elfa, adquiere en la última novela un gran protagonismo e importancia. Es uno de los personajes que más cambios efectúan a lo largo de las novelas, pasando de ser una princesa que sobrevalora ante todo a su raza por encima de las demás, a una valiente luchadora y líder que se convierte en una heroína que lucha y está dispuesta a dar su vida por otras personas.

Después de las "Crónicas de la Dragonlance" se presenta una nueva trilogía titulada "Leyendas de la Dragonlance", donde las aventuras de algunos de estos personajes continúan.



Desde luego, las "Crónicas de la Dragonlance" tienen todo lo necesario que se puede esperar de un buen libro, dosis de acción, aventuras, humor, amor, traiciones, desengaños, personajes carismáticos, divertidos e interesantes... y momentos en la narración que son memorables.

No sé qué haces todavía perdiendo el tiempo leyendo este artículo que no has ido a comprarte las novelas ya. ¿A qué esperas?

Khalil Ravana

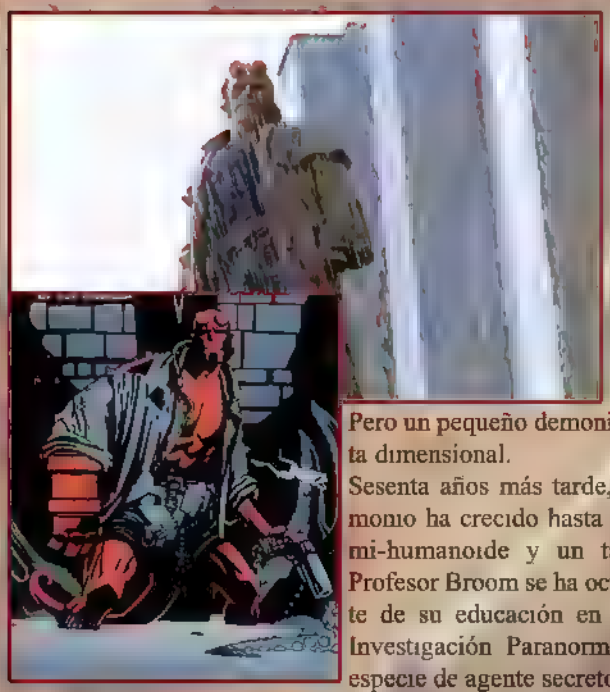
HELLBOY

Título: Hellboy
Título original: Hellboy
Nacionalidad: USA
Año: 2004
Dir: Guillermo Del Toro
Guión: Guillermo Del Toro
Mike Mignola
Dur: 125 min

INTÉRPRETES:

Ron Perlman ..... Hellboy
Doug Jones ..... Abraham "Abe" Sapien
Selma Blair ..... Liz Sherman
John Hurt ..... Profesor Bruttenholm
Rupert Evans ..... John Myers
Corey Johnson ..... Agente Clay
Karel Roden ..... Grigori Rasputin
Brian Caspe ..... Agente Lime

En Hollywood, ahora mismo, cualquier proyecto que huela a cómic, parece ser que es rápidamente aceptado sin pensárselo dos veces por las grandes productoras Hellboy es la quinta película que dirige Guillermo del Toro, una adaptación al cine del cómic de Mike Mignola.



Hellboy no es el típico héroe o villano de los cómics, como estamos acostumbrados a ver al leer cualquier cómic de Marvel o DC. Es un demonio, con un aspecto similar al de cualquier demonio estereotipado, piel roja, cuernos y cola. Por extraño que parezca, trabaja como detective para una agencia gubernamental secreta y su labor es investigar sucesos paranormales y, si es necesario, enfrentarse a otras criaturas extrañas.

1944. Rasputín celebra un ritual satánico para atraer demonios que ayudarán a los nazis a ganar la II' Guerra Mundial. Una intervención de un grupo de soldados americanos impide que el ritual se complete.

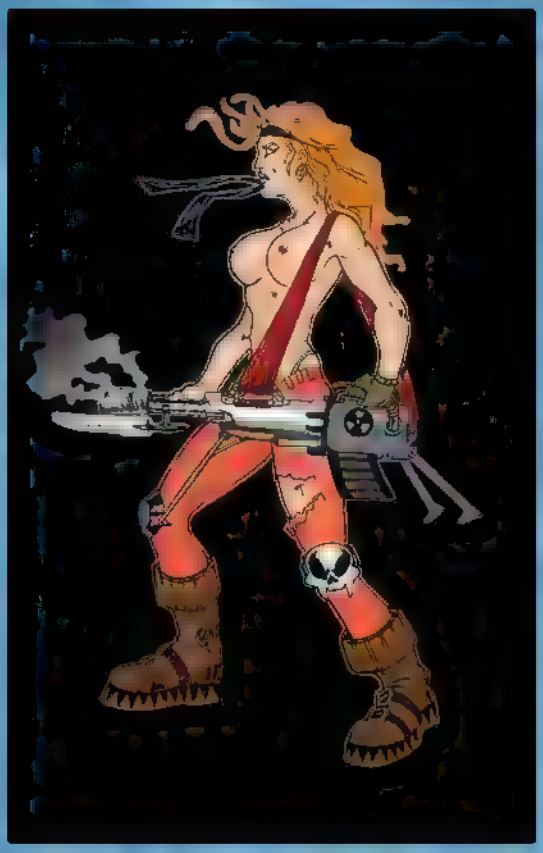
Pero un pequeño demonio surge de una grieta dimensional.
Sesenta años más tarde, aquel pequeño demonio ha crecido hasta tener una forma semi-humanoide y un tamaño colosal. El Profesor Broom se ha ocupado personalmente de su educación en el Instituto para la Investigación Paranormal. Hellboy es una especie de agente secreto de la organización, lo mismo que el hombre-pez Abe Sapien, un telépata.
Hellboy y Abe Sapien, en compañía de Liz Sherman, una joven que posee poderes pirotécnicos, forman equipo para enfrentarse a Rasputín ,un monstruo indestructible llamado Sammael y una especie de momia nazi, Kroenen.

Aunque es indudable que no es un peliculón, para mí si ha sido al menos una buena adaptacion del personaje de Mignola, una película para ver una vez y pasar un buen rato, entretenida, con acción y buen ritmo.
Como los que la habeis visto ya sabreis (y sino la habeis visto ya os lo digo yo) Santiago Segura hace un breve cameo "para variar" y los homenajes a la obra del escritor H.P. Lovecraft son especialmente numerosos.

Khalilravana

FAN ART

skullpirates



FRAN
2004

FAN ZINE

DESPACHO DE KHALIL RAVANA
11:00 PM
(POST-MERIENDA)

Y CON ESTO...FANZINE ACABADO. DIOS, PENSÉ QUE NO LO ACABABA NUNCA, CON TANTO IR Y VENIR.

KHALIL...TODAVÍA NO CIERRES EL FANZINE. CHRISTOPHER REEVE HA MUERTO Y LE HEMOS ESCRITO UN HOMENAJE.

POR FIN TE ENCUENTRO, KHALIL, A VER SI DEJAS DE VAGUEAR Y PONES EL ARTÍCULO QUE NO SABÍA SI PONER...

¡KHALIL, TERMINÉ LA TIRA DE FAN ZINE! ¿DÓNDE TE LA DEJO?

AARRGHH!

KHALIL...¿ESTÁS AHÍ? TE TRAIGO LA MAQUETACIÓN DEL FANZINE HECHA... NADA, NO ESTÁ...ESTÁ VISTO QUE EN CUANTO SE LES SUBE EL ÉXITO A LA CABEZA...

BASADA EN UN ESPANTOSO CASO REAL.

ESTA TIRA ESTÁ DEDICADA A LOS DEL FANZINE, Y EL GUIÓN ESTÁ REALIZADO POR EL MISMO KHALIL. ¡GRACIAS, COMPI, ME AHORRAS TENER QUE PENSAR!

LAS CRÓNICAS DE LOS MÁRTIRES DE ALAXA

ESPECIAL NAVIDAD!

FRANKI 2004

TOMA JACHÍS, CHAVAL, PA QUE TE DROGUES EN LA ESCUELA!

♪ANTES MUERTA QUE SENSILLA...♪

OTIA, ALI, MOHAMÉ, MIRAD QUIEN VIENE POR AHÍ,!!

GRACIAS SEÑOR, ES USTED COMO UN PADRE PARA MI!

♪AY KE SENSILLA... AY KE SENSILLA...♪

POR ALÁ, PERO QUÉ CAÑA! ¿TÚ CREES QUE VENDRÁ...?

ANDA, CLARO. NO VEAS LO QUE LES GUSTA A LOS FAMOSOS ESTOS PONERSE AGUSTITO, AGUSTITO CON UN BUEN PORRITO RICO... MÁS AHORA QUE ARRECIA EL INVIERNO Y ESO..

♪UNA POQUITA.. UNA POQUITA.. LIBERTAAAAAAA!!!♪

♪..ANTES MUERTA QUE SENSILLA...♪

HAW HAW HAW! ¡TENÉIS ALGO POR AHÍ PARA EL TIO SANTA, AMIGOS?

DROGA DROGA,TERO DROGA..

VAAALE, TE DOY... PERO AL CRUZAR LA CALLE, RECUERDA QUE PRIMERO HAY QUE MIRAR A LOS DOS LADOS VALE?

COMO NO! PARA NUESTRO ÍCONO OCCIDENTAL NAVIDEÑO FAVORITO LO MEJOR...

COSTO ROJO LIBANÉS!! ¿TE HACE?

ANDA CLARO!!

♪AY KE SENSILLA... AY KE SENSILLA...♪

AQUÍ TIENE! Y QUE CONSTE QUE ME HE ENROLLAO PERO BIEN PORQUE ES USTÉD GUAY, Y ME HE VISTO TODAS SUS PELÍCULAS! QUÉ LO DISFRUTE!

MUCHAS GRACIAS SOLDADO DE ALÁ! ME VOY A HACER UN OCHO PAPELES PERO YA... QUE SI NO LOS RENOS SE LO FUMAN TODO!

PARECE QUE LO ESTÁ SACANDO..

AHORA LO ESTÁ CORTANDO ...

Y AHORA PARECE QUE LO VA A ...

..QUEMAR..

BOOM!!

JUAJUAJUA!! QUÉ BARRIGAZO QUE HA PEGAO EL GORDO CABRÓN!!! JAJAJAJA!

JOJOJO! HAY QUE VER CÓMO LO HA PUESTO TODO PERDIO DE VÍSCERAS Y DE SANGRE!

JE JE JE!

JA, JA, JA!

ANDA QUE NO TENÍA YO GANAS YA DE METERLE MANO AL CAPULLO ESTE!!!

LOS REYES MAGOS DE ORIENTE MEDIO OS DESEAN UNA FELIZ NAVIDAD...

Y UN PRÓSPERO AÑO NUEVO 2005, A TODOS LOS AMIGOS DEL CRG!!

A FRAY-TUKO POR LA IDEA ;)

FIN

Alhana

RECORDS OF THE CRF WAR

Quiero deciros, amigos, que ésta es, sin duda, una de las mejores entrevistas que he tenido el placer de hacer... debido a la gran calidad humana de la moderadora. Para que luego digáis que es mala... *ALHANARULES...*

Bueno, fanzinerosos, aquí estamos de nuevo con todos ustedes, después de la resaca y del tremendísimo éxito que ha tenido el nº1 de CRF...
Sin más dilaciones, vamos a la entrevista.
Con todos ustedes, una moderadora que no tiene presentación: *ALHANA.*
Buenas, Alhana. En primer lugar, agradecerte que hayas accedido a la entrevista porque jejeje... no sabes las preguntas que te esperan...

La primera pregunta me recuerda a una canción de loquillo, allá por los 90...
¿Qué hace una chica como tú en un lugar como éste? O sea, ¿cómo una chica ha entrado a este foro de cómics y se ha hecho moderadora? Coméntanos tus inicios.

Se puede decir que no entré a este foro, sino que fue surgiendo a mi alrededor… al nuestro. La culpa de todo es de Erhnam, que llegó un día y preguntó en el foro de e-books de Spanishare qué le parecería a la gente que escaneara los *Ultimate X-men* y *Ultimate Spiderman*... Yo dije que sí, otros tres o cuatro más empezaron a escanear, un elfo inquieto empezó a trastear con html… y el resto es historia, que se suele decir. Como lo de moderadora, que llegué también de rebote. Había reunión de moderadores, Erhanm dijo que me pasara para animar un poco, y se me ocurrió opinar sobre el "direct connect". Al día siguiente era moderadora.

¿Por qué has decidido ponerte de nick Alhana? Y explícanos el porqué de ese avatar.

El nick es el primero que utilicé cuando empecé a conectarme a Internet. Es un personaje de la Dragonlance, uno de los personajes femeninos que más me gustan, si no el que más. El avatar actual es por culpa de Daghadma, que empezó a decir que yo era mala. Se ofreció a hacerme firma nueva, y ahora tengo a una sanguinaria elfa oscura como avatar. Los moderadores, poco a poco, vamos tendiendo al lado oscuro.

¿Qué cómics te gustan y cuáles sueles leer más asiduamente?

Me gustan prácticamente de cualquier tipo, aunque suelo leer asiduamente números sueltos o series cortas, porque ando muy escasa de tiempo por temas de estudios.

¿Cuál es tu personaje favorito?

Mmmm... *Aria* (La Magia de Aria), la princesa de las hadas que vive en los EE.UU. de hoy en día. Me encanta la fantasía.

Coméntanos un poco tu función de moderadora en el foro...

Actualmente ando peleándome con Chema para ser la primera en pulsar el botón de banear y acosando a Erhnam, pero, oficialmente, tareas de diplomacia como tratar con el Hub de Merlinda y el de Alexandria, calmar los ánimos cuando hay gresca, redactar textos "oficiales" y, como todos los demás, participar en las decisiones que haya que tomar, intentando aportar un punto de vista más. Y lo de siempre: organizar un poco el caos.

¿Cuál es la sección que más te gusta del CRG?

Ufff... me cuesta quedarme con una, las he visto surgir todas, pero supongo que Charlas y Divagaciones, que es donde todo el mundo puede relajarse y tomarse un respiro del día a día y hablar de cómics.

¿Qué otras aficiones tienes a parte de los cómics? ¿Manga? ¿Rol? ¿Cine?

Todas esas y muchas más: rol (en mesa y en vivo), literatura, música, cine, salir a tomar algo, coleccionar compulsivamente cualquier tontería que encuentre por Internet y me haga gracia, etc., etc. Ahora me ha dado por los "kaos" (pequeños muñequitos ovalados que flotan y ponen caritas).

¿Con qué personaje masculino de cómic te acostarías?

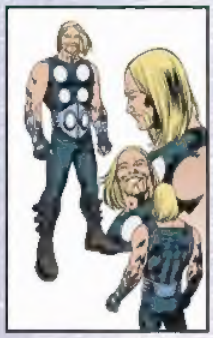
¡Trampa, trampa, que sabes que tengo novio! Pero por fantasear y no dejar la pregunta sin responder, con Thor de los

Ultimates. No
por nada en particular, es sólo que me gusta el aspecto que le han dado, y eso de montárselo con un dios… ¡tiene que tener su punto!

¿Momento más divertido en el CRG?

¡¡¡Las reuniones de moderadores!!! Solo por eso merece la pena estar tan liada moviendo hilos, cerrando, abriendo y demás.

Pregunta con trampa, jejeje… ¿Para cuándo el calendario de las Miss Crgianas?



Ya hubo un calendario del CRG con chicas, aunque eran imágenes de chicas ligeras de ropa con disfraces pintados encima. Y el de verdad, el que pedís, cuando tengamos el de los hombres, seamos suficientes… y nos pilléis de humor.

¿Cuál ha sido el mejor cómic que has leído jamás... y el peor?

No sé, entre que tengo memoria de pez, que olvido lo que no me gusta y que hace un tiempo que no leo demasiado... como mucho me arriesgaré a decir que me gustó mucho Maus, que me reí como nunca con The Pro… y que no aguanto cuando a Spiderman le dan las crisis de tirar el traje a la basura.
¿Qué series nuevas has descubierto gracias al CRG?

Todas, antes no tenía ni idea de cómics, quitando unos conocimientos muy básicos de cómics de los que todo el mundo ha oído hablar.

Otra pregunta con trampa: ¿Cómo se llama el clon de Spiderman? ¿Y los padres de Peter Parker??

La primera sí la sé, es Ben Reilly, Araña Escarlata, ¿no? En cuanto a la otra… ¿señores Parker? Seguro que tienen la primera letra del nombre y del apellido iguales, pero vete tú a saber…

¿Qué colecciones inéditas te gustaría que se escanearan para el CRG?

Los números que faltan de Record of Lodoss War y las colecciones que aún no han salido relacionadas con Warlands. Pero no me corre prisa, ahora mismo tengo cómics para leer hasta que me jubile y un poquito más.

Por último, unas palabras, Alhana, para el CRG. El micro es tuyo...

Vaya, es todo un honor que me sea concedida esta entrevista. Quiero dar las gracias a mis padres por soportar que sea tan friki, a mis amigos por hacer que lo sea cada vez más día a día, a las tabletas de chocolate Valor por soportar mis ataques de hambre y a todo el conjunto del CRG por aguantar algunos de mis desvaríos, como por ejemplo estos agradecimientos xD

Bueno, amigos la entrevista ha finalizado...
Como siempre, un auténtico placer, Alhana… y esperemos que sigas con nosotros muchos, muchos años...

Copycat

COPYCAT CRG

¿Cómo conociste el CRG?

Fue a raíz de los escaneos que sacó Cnavalon. Cuando se estrenó X-men 2, hice un seguimiento a través de los foros de Spanishare, ed2k, Miarroba y por último el CRG... No decidí registrarme hasta que alguien puso un post referente a las mujeres aficionadas a los cómics, y eso fue como una llamada; o eso o es que soy una esquizofrénica... XD

¿Por qué has decidido usar el nick Copycat? ¿Y el avatar?

Es un personaje de Dv8 que me gustaba, pero además sirve para referirse a imitadores. Como yo no puedo compararme con vosotros en cuanto a la afición por los cómics, pues me viene al pelo. Con respecto al avatar...es Poly ester...de los Gatos Samurays, me encantan los gatusos y Copy - Cat... pues fue una asociación estúpida de ideas...

Pregunta con trampa: Según veo eres amante de Liefeld. Coméntanos el porqué.

Resulta que conocí al mismo tiempo CRG y la web Adlo "Asociación de Liefeld y Otros", y realmente admiro que alguien que pinta con los pies, pueda ser tan famoso... ¡es espantoso! xD Pero me gusta dar la nota: Tiene una sonrisita tan mona...

¿Qué cómics sueles leer más a menudo? ¿Marvel? ¿DC? ¿Manga?

Marcel. De DC apenas he leído alguna colección Vértigo y, de mangas, Gantz. Odio el shojo, por extensión al manga... pero hay joyitas de anime.

Coméntanos un poco tu labor en el foro. ¿Qué es lo que sueles hacer normalmente?

Quedarme a la altura del fango delante de vosotros... así os engrandecéis xD

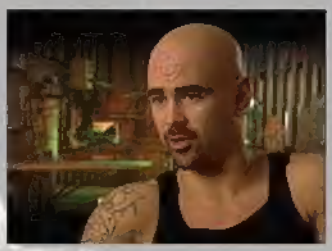
¿Qué sección te gusta más del foro?

Charlas y divagaciones. Estoy allí todo el rato porque me pongo al día en este mundillo, y también me gusta la sección de cine.

¿Sueles ver las adaptaciones de los cómics al cine? ¿Cuál ha sido la que más te ha gustado? ¿Y la que menos? Y, sobre todo, ¿qué película te gustaría que hicieran?

Sí, todas. Me gustó mucho la primera de X-men y Batman, de Burton; las que menos, Daredevil, que es muy cutre xD y encima le ponen una diana en toda la frente a Collin Farrell, qué manía de desfigurar a los guapos... Además, el malo… ¿es negro?

¿Cuál me gustaría que hiciesen?



Siempre y cuando fuese decente... Midnight Nation, mi cómic favorito del mundo mundial...

¿Qué otros hobbies tienes además de los cómics?

Ver películas, sobre todo las asiáticas de terror y artes marciales... Descargar como una loca series de anime y mis labores...

Pregunta con trampa. ¿Cómo se llaman los padres de Superman?

Los Kent, creo. ¿Quién es Superman? ¿En qué colección de mutantes sale?

¿Cuál ha sido el momento que recuerdas con más cariño en tu estancia en el CRG?

El día que recibí el privado diciendo que no me metiese con la gente... mil perdones.

¿Qué colecciones sigues en el CRG?

Las completas, normalmente.

¿Qué colecciones inéditas te gustaría ver en el CRG?

La mía propia... si supiese dibujar (jejeje)... En realidad, no sé tanto como para decir ninguna que no esté en el CRG.

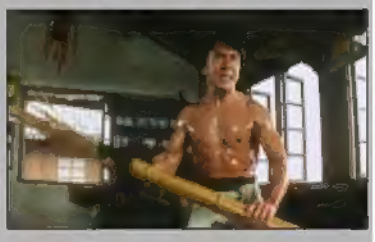
3ª pregunta con trampa. ¿Con qué héroe o villano de cómic te acostarías?

Con el primero que me lo pidiese jejeje… Es broma... con Gambito o Lobezno, siempre que se pareciese a Hugh Jackman...

¿Qué nuevos cómics has conocido gracias al CRG?

Prácticamente todos: DV8, The Authority, Out there…

Bueno, por último, Copycat, coméntanos algo de ti: el micro es tuyo...



¿Cómo cojones pudo salir como mejor dibujante *Alan Davis*? ¡¡¡Ese tío es incapaz de hacer una cara que no esté desencajada por una mueca espantosa, comparable a las de un porrero que fume a mansalva mientras ve al Pozí en la tele!!!